平成10年3月1日発行第5巻第3号通巻第26号
www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評



一冊丸ごと、ソフト批評!!

ABE a GOGO／グランディア／
テイルズ オブ デスティニー／
チョコボの不思議なダンジョン／
デビルサマナー ソウルハッカーズ／
クラッシュ・バンディクー2／風のクロノア／
七ツ風の島物語／RIVEN／ヨッシーストーリー／電車でGO!／グランツーリスモ

1998 3月号

検証、ポケモン事件の真相!? マスコミの偏見に満ちた報道。

定価 780YEN

CONTENTS

1998
3月号
MARCH

隔月刊 ゲーム批評

1 特別特集

一冊丸ごと、ソフト批評!! 8

49 ゲーム業界トピックス

検証、ポケモン事件の真相!? マスコミの偏見に満ちた報道 4

※「カズマデラックス」「韮沢靖のビデオズモンスターワールド」は作者多忙によりお休みです。

連載

Illustration / Tetsuhiko Kikuchi
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

ゲーム業界トピックス

Topics

1998 MARCH

検証、ポケモン事件の真相!? マスコミの偏見に満ちた報道

テレビアニメ「ポケットモンスター」が引き起こした事件。それを伝える姿勢に見え隠れするアニメ、そしてゲームへの偏見について問う。

ポケモン事件、その経緯とは

ピカチュウが子供を襲った!?

'97年12月16日、テレビ東京系各局で放映されていた人気アニメ「ポケットモンスター」の視聴者が、ひきつけやめまいを訴えたり、気分が悪くなるなどして病院に運ばれる事態となった。翌17日朝刊各紙の報道によれば、被害は30近い都道府県にわたり、被害者総数は500名とも700名とも伝えられた。また同じ17日に発表された都府県教育委員会などのまとめでは全国で8437人が同番組の影響による症状を訴えたという。

テレビ東京は17日に行った会見において、社内調査チームの設置を発表、18日には12月23日放送分の「ポケットモンスター」の休止を決め、23日には民放連（日本民間放送連盟）内に発足した調査委員会のガイドラインがまとまるまでの「ポケットモンスター」および関連番組放映の中止を発表した。また、厚生省や郵政省も調査を開始、24、25日には衆参の逓信委員会で同問題の審議が行われるなど、事態は思わぬ大きな広がりを見せた。

映像技法による人体の脳への影響

アニメ「ポケットモンスター」はなぜこうした事態を招いてしまったのか。現状で原因と考えられているのは、16日放映分「でんのうせんしポリゴン」の回で使われた透過光処理とフリッカーと呼ばれる、アニメ、映像の表現技法である。透過光処理とは、画面の一部を光っているように見せるアニメの技法。またフリッカーは色彩を交互に明滅させる映像の表現技法の一つである。どちらもアニメ制作に於いては頻繁に使用される手法だ。16日放映分は、コンピュータ内の空間に主人公たちが入り込むというストーリーであり、そのために特に透過光やフリッカーなどの技法が多用されたようだ。実際にその回のビデオを見てみると、赤、青の光が激しく明滅するシーンを何度か確認することができた。これが原因となって、当日その番組を見ていた多くの視聴者に光感受性発作が起きたというが現在有力な説である。

人気番組ゆえの事態の広がり

このような技法がなぜ人間に影響を与えるのか。埼玉医科大学の山内俊雄教授は「光の明滅刺激といって、特殊なサイクルの明滅（フリッカー）に脳が反射するこ



とが現在わかりつつある。これは誰でも持っている素養だが、光に敏感な人、そうでない人で個人差がある。この光の明滅によって反射的に起こる発作が光感受性発作。光感受性てんかんはその一部で、今回ポケモンを見て気分が悪くなった人は、てんかんの素養がある人とそうでない人がまざっている。今回の問題は『光が脳に及ぼす特性』と『脳の問題』が偶然合わさった結果だといえる」と語る。

こうした直接的要因に加え「ポケットモンスター」自体の人気も被害に拍車をかけた。アニメ「ポケットモンスター」は任天堂の同名GBソフトをもとにしたアニメーションである。このGBソフト「ポケットモンスター」は赤、緑、青の3種合計で700万本以上を販売、同社の「スーパーマリオブラザース」を抜きゲームソフトの世界記録を更新中の人気タイトルである。この人気を受け、アニメーションも視聴率18%前後を誇りテレビ東京を代表するアニメ番組となっている。埼玉県教育委員会の調査では事件のあった16日、小学低学年の児童の約8割がこの番組を見ていたという結果が出ている。また子供たちの番組を見る姿勢も大変に真剣であり、そうした状況も、ポケモン事件が今回のような大規模な問題に発展するのに少なからず影響を与えたと見られている。

英国での死亡事件による大きな波紋

なぜ少年は死亡したのか

ゲーム業界においては、'93年に、英国で、少年がてんかんの発作を起こして死亡した事件（当時はテレビゲームが原因とされた）をきっかけに、光の明滅表現に関して制作上の規準を設定、またマニュアルにも、光の刺激による身体の影響への注意を促す文章が掲載されるようになった。また、'93年、英国内で放送されたカップ麺のCMを見て不快感を覚えた視聴者が出たことをキッカケに、'94年英のITC（独立テレビ委員会）が点滅画像や反復的パターンの映像使用に関するコードを設定、オランダやカナダでも同様のコードの作成の準備にかかっているという。



翌日のスポーツ新聞にはセンセーショナルな見出しが躍った。

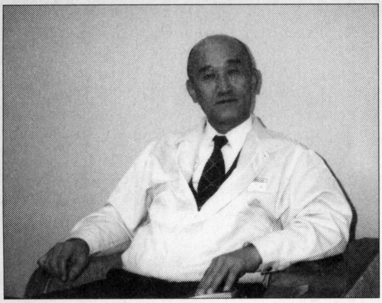
事前審査は行われていたのか

「ポケットモンスター」の番組制作にあたって事前の内容チェックはどのように行われていたのか。一部報道では、タイトなスケジュール進行のため内容のチェックが不十分だったのではないかという指摘もあったが、テレビ東京広報部長、浦本紘氏によれば、放映日4日前に搬入という形も珍しくないアニメの制作において、「ポケットモンスター」は余裕のあるスケジュールで制作が行われており、16日放映分に関しても放映日一週間前には搬入され、その前後、内容についてのチェックも十分に行われたという。だが、そのチェックの内容は「人権問題などに関わるような内容面でのものが主で、表現技法に関するチェックはこれまでは行っていなかった」。

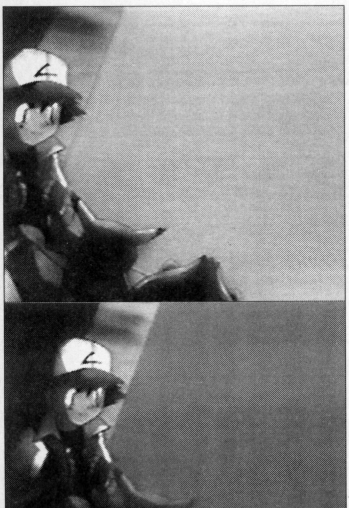
マスコミの事実誤認と広がるイメージ

テレビゲームとてんかんの因果関係

今回の「ポケットモンスター」騒動に絡み、多くの報道機関は前出の'93年の英国の死亡事件を採り上げている。例えば17日読売新聞朝刊ではポケモン問題の記事中に「'93年1月、イギリスでテレビゲームをしていた14歳の子供が死亡したケースが明らかになってから…」という記述を見ることができ、同日の朝日新聞朝刊では「英国で14歳の少年がテレビゲーム中に発作を起こすなどのケースが相次ぎ、'93年に英貿易産業省が調査に乗り出した」とある。'93年、イギリスの大衆紙「サン」に掲載された、発作で死亡した少年の母親のインタビューを朝日新聞が転載したことをきっかけにして、日本国内でもテレビゲームとてんかんの関係が取り沙汰された。そして、その主な論調は、曰く「テレビゲームなんかしてるからそんなことになる」というテレビゲーム害悪論の立場に立っていた。しかしその後の専門家による調査、研究が進むにつれ、テレビゲームはてんかん発作の誘因となる可能性はあっても、てんかん発病の原因とは断定できないことが分かる。さらに英国の件に関しては、少年にはもともとてんかんの素養があり医師から投薬を勧められていながら、母親が薬を与えていなかったこと。またテレビゲームを遊びに行った友達の家で口論となり家から閉め出され、その後に発作を起こしていることが検死報告書などから明らかになっている。国立療養所静岡東病院―てんかんセンター―院長の清家昌一氏は、平成8年4月1日発行の学士会会報において「(英国での事件について)ゲームと発作の間に因果関係があるとするには時間が経ち過ぎている」と述べている。任天堂は事件後におきた2件の訴訟においてどちらも勝訴。この事実は当時の新聞でも報道されている。しかしこうした経緯を経てなお、今回のポケモン騒動を報じる記事中にこのような記述がでてしまうのはなぜか。任天堂にはポケモン事件後、'93年当時についての取材が相次いだ。その際、英国の事件について上記のような説明をしたが、「記者は『だったら結構です』というだけ。どうもマスコミのシナリオにはあわないらしい」(任天堂広報室室長今西紘史氏)。そしてこうした、ゲーム害悪論の立場に立った報道サイドの偏った姿勢は、今回のポケモン事件の原因の一端になったともいえるだろう。あるテレビ局関係者は、英国におけるテレビゲーム問題やITCコードについて、その存在を知っていたことを認めつつ、「あくまでゲームやCMの話であるという認識があった」と語る。



任天堂　広報室室長　今西紘史氏。



問題があったとされる18時51分頃の映像。画面いっぱいに広がる、透過光処理された赤と青の映像が交互に繰り返されている。

アニメ「ポケモン」放映中止、その後

12月16日の事件後、18日には翌週分、23日には一定のガイドラインが決まるまでの、「ポケットモンスター」の放映中止が決まった。この中止には、レギュラー枠の番組以外に、大晦日や正月に行われる予定になっていた特番も含まれていた。また、全国に約940店舗を持つ大手ビデオレンタルチェーン店「TSUTAYA」は、17日に全店からテレビ放映分を収録した「ポケットモンスター」のビデオを撤去、まさにブラウン管から「ポケットモンスター」が一切消えてしまったことになる。

事件直後からテレビ東京には、「ポケットモンスター」に関する電話が相次ぎ、1月9日までその総数は約2600件、そのうち72%が放送再開を望む声で、放送中止を訴える声は約2%。また放映再開の声の割合は日を追う毎に多くなっているという。

そしてその「ポケットモンスター」もようやくブラウン管に戻ってきそうだ。テレビ東京では英国のITCコードを更に厳しくした基準を独自に制定し、それが整備され次第、「ポケットモンスター」の放映を、早くて3月、遅くとも4月には再開する考えであると伝えられている。

ITCコード

英国のITC（独立テレビジョン委員会）は、CGで作られたカップ麺のCMによって不快感を起こした視聴者が現れたことから番組コードの制定に乗り出した。具体的には、3Hz（一秒間に3回）以上の速度の光の点滅や急変化画像、縞模様、渦巻き模様などの画像が画面の大半を占めるような映像などを避けるように定めており、これに違反した場合、警告や罰金、放送免許の撤回などの罰則が決められている。

見えなくなる事態の本質

こうしたゲーム害悪論がアニメ・ゲーム害悪論へと姿を変えた報道は事件当初には目立ったものの、主に新聞などはその後、光感受性発作や光の明滅などについての冷静な報道へと移り、英国のITCコードを紹介する記事も散見できた。が、テレビのワイドショーやニュースバラエティにおいては、アニメ・ゲーム害悪論が依然優勢であった。「ゲームより自然で遊んだ方がマシ」、「リセット世代は命の重さを知らない」といった無責任な発言は、ポケモン事件に名を借りた、視聴者層に迎合したアニメ・ゲーム批判だが、こうした発言がいかに事態の本質を見誤らせるか。同じテレビの「ニュースステーション」（テレビ朝日系）で久米宏氏は、ポケモンやピカチュウが悪いのではなく、光の明滅が悪いのだという旨のコメントを繰り返した。まさに本質はそこにある。問題は特定のサイクルの光の明滅であり、ゲーム、アニメ、CMを問わず、映像を使った表現ならば今回と同じ状況を生み出しうる。それが、このポケモン事件の教訓とされるべきなのはいうまでもないことだ。



ざりがに釣りをしながらポケモンを遊ぶ光景も見られる。

また、CESAがこの事件に関して何らコメントを発しなかったことも残念である。こうした場合に、ゲームに対する偏見を持たれないようにするのも、業界団体としての立派な責務なのではないだろうか。アニメの問題だからと口をつぐんでいるのでは、先のテレビ関係者の認識となんら変わるところはないだろう。



一冊丸ごと、

テクストートート・ルド～アルカナ戦記／HELL FIRE／マリア―君たちが生まれた理由―／プリンセス クラウン／エアーズアドベンチャー／シルエットミラージュ／メダロット／ディノブリーダー／超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター／プリクラポケット2彼氏改造大作戦／ゼルドナーシルト／ロックマンDASH&ロックマンシリーズ／パネルクイズアタック25／テーマホスピタル／電脳戦機バーチャロン／アーマード・コア プロジェクトファンタズマ／MOBILE SUIT Z-GUNDAM／バーガーバーガー／私立ジャスティス学園／ブラッディロア／デッド オア アライブ／X-MEN VS. STREETFIGHTER／アローン イン ザ ダーク／モンティパイソンのホーリーグレイル／スノークィーン／戦場のテディ・ベア／平成 新・鬼ヶ島 前編・後編／WRECKING CREW '98／無垢弐／わるっ!!(悪)－いたずら－／総務部庶務課／聖翼学園seraphita

いつでも、ゲームの基本は作品

かつて新世代機と呼ばれたPSやSSも発売4年目になる。すでにサターン後継機も噂されるようになった。各ハード市場は成熟をみせ、'97年12月に発売されたタイトル数は130にも及ぶ膨大なものだ。

そんな中、ゲームという概念自体が揺らぎをみせている。表現能力の向上が、新しいエンターテインメント性への指向を促したのである。PS・SSにおいて、3Dグラフィックや映画的な視点演出など、映像を重視したAVGやRPGが次々に発売されて好評を博した。そこには、従来のゲーム性とは異なる新しいゲーム性があり、新しいユーザー層も育ってきている。一方では、それらとはまったく違ったゲーム性を持つ「たまごっち」や「プリクラ」も大きな支持を得ている。

また、ゲームの遊び方も多様化している。テレビ画面に向かってプレイする従来のゲームスタイルの枠を飛び出した「ポケモン」や「たまごっち」の大ヒット。そして、「ディアブロ」

ソフト批評!!

ABE a GOGO／グランディア／テイルズ オブ デスティニー／チョコボの不思議なダンジョン／アインハンダー／フロントミッション オルタナティヴ／デビルサマナー ソウル ハッカーズ／クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～／風のクロノアーdoor tophantomile－／七ツ風の島物語／RIVEN／ヨッシーストーリー／電車でGO!／ファミスタ64／Ｊリーグ プロサッカークラブをつくろう！2／64大相撲／バーチャストライカー2／ギャロップレーサー2／グランツーリスモ／ディディーコングレーシング／マイクロマシーンズ／ソニックR／デイトナUSA／セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ／サイドバイサイドスペシャル／幻世虚構　精霊機導弾　ELEMENTAL GEARBOLT／カルドセプト／マジック：ザ・ギャザリング／アルカナ・ストライクス



などの通信ゲームの影響もある。「ポケモン」の通信交換、業務用ゲームの通信対戦など、複数で遊ぼうとするベクトルは至る所に現れている。

こうした現状は、最近の任天堂の戦略を見るとわかりやすい。N64の質的転換というコンセプトは、古くからのゲーム性への原点回帰であった。それは逆説的にみれば、ゲーム性が変わりつつあることを表している。また、「ポケモン」に始まり「ポケットカメラ」や64DDなど、'98年度の任天堂の戦略はゲームの新しい遊び方の提供だ。ユーザーの意識変化がその背景にはあるといえる。

ゲームが多様性を増し、新旧入りまじって混沌とした様相を見せ始めている現在。既存の文化を否定して価値観を問い直す動きは、成熟した業界において必ず起こるものだ。そんな時期だからこそ、作品そのものを見つめ直す必要があるのではないだろうか。個々の作品を通してみることにより、何かが見えてくるかもしれないのである。

ABE a GOGO

完璧といえる完成度、それ故敷居の高さを持つ誇り高き作品

「ABE…」は素晴らしい世界、そしてゲームとしても高い完成度を誇る素晴らしい作品だ。だがそれ故の難易度の高さはユーザーを敬遠させる。

1 強い作家性に裏打ちされた、宝石の様に美しく尊い作品

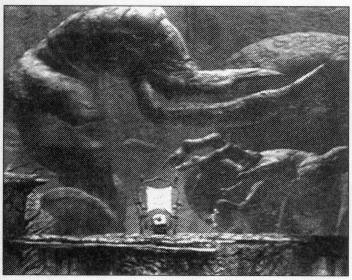
レビュアー
編集部 斎藤
プレイ時間
54時間

「ABE a GOGO」は深く、豊かな世界を持った、極めて良質な作品である。

惑星オッドワールドの先住民族であるマドカン族は、グラッコン族に侵略され、一部のネイティブ・マドカンを除き今は食品工場で強制労働に従事している。主人公のエイブもその一人なのだが、ある時工場で生産されている食品にマドカン族の「元気のエキス」が使われている事を知り、危機を感じ仲間を助けようとする。これが、ゲームの目的となるわけだ。奴隷として虐げられ、長い服従生活のなか、失われたマドカン族の能力を取り戻し、ひいては民族を解放するこの物語は感動的である。特に、主人公「エイブ」が、強く逞しい存在ではなく、無垢でひ弱な存在であることがこの物語の魅力を一層大きなものにしている。だが、何よりこの物語を支えているのは、その素晴らしい世界の存在感だろう。

どんなに素晴らしい物語であっても、その背景を支える世界が薄っぺらであっては、リアリティが欠如し、浅い作りとなってしまう。その点、この「ABE…」の世界はグラフィックを含め奥深く、緻密に作られている。「ABE…」の世界には独特の空気がある。それは土着的であり、安易なファンタジー世界などの希薄な存在感とは違う、確固たる重力を持った世界だ。大陸的な広さを感じさせるスクラバニアの砂漠。畏怖の念さえ感じさせる原始の魅力を持ったモンサイクの森。制作者の強い作家性によって作られた惑星オッドワールドの大地は確かに息づいているのである。また、ネイティブ・マドカンの神秘性も印象的だ。彼らはアボリジニのように大地に根付き、アニミズム的信仰のもとに生きている。彼らマドカン族の唯一の武器がこういった信仰に基づく「祈り」であることも面白い。と、同時に「祈り」という人の想いの結晶ともいえる記号の選択は作品全体に不思議で繊細な神秘性をも与えることに成功している。

では、ゲームを「遊ばせる」ゲーム性の部分はどうかというと、こ

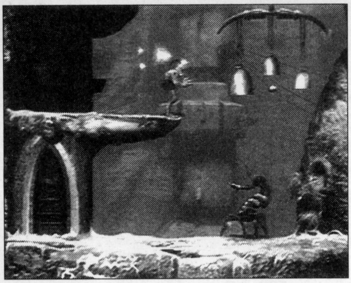


絶妙なカメラワークは世界の広さを演出し、原始の森は精霊の存在を予感させる。



れも非常に良くできた名作だ。99人の仲間を全員助ける為には、並々ならぬ、超難易度と闘う努力が必要ではある。だが、複雑でクセのある操作性も慣れてしまえば快適だ。また、良く考え抜かれた知的なトラップバランスもプレイヤーに決して飽きさせることのない楽しさと達成感を提供している。

　このゲームは高い難易度と強すぎる個性で、日本では受け入れられづらい作品かもしれない。だが、その敷居の高さは、優れた作品レベルの裏返しなのだ。作家性の薄い日本のゲーム業界からも早くこういった強い作家性の作品が生まれることを望みたい。



ゲーム性自体も良くできているが、難しすぎては意味がない。

2 制作者の冷たい独善を感じる、超弩級の難易度を持つ作品

レビュアー 立花 歩
プレイ時間 48時間

一時期頻繁に流れていたTVCM。秋元康の仕掛けた「ハロ〜、ハロ〜…」という曲を明るく歌い、踊る女子高生たち…。「ABE　a　GOGO」はそんな彼女たちとは正反対の暗く、重いゲームだ。

　主人公は口を縫われた奴隷だし、トラップに引っかかったときの死に方は陰惨。爆弾やカッターにやられたときなど顔の引きちぎられた肉片が画面に向かって飛んでくるといった、私が今までプレイしたゲームの中でもシャレにならない屈指の残酷さ。そして何よりこのゲームでプレイヤーを暗くさせるのは、その恐ろしいほど、ホント身も凍るほどの高い難易度なのである。

　「ABE…」は知恵と勇気を使って99人の仲間を救い出す、アクションゲームだ。99人すべて救い出すためには隠し面を含めた完璧なクリアをしなければならない。通常面の難易度も洋ゲーテイストの入ったかなりのものだが、問題は隠し面の超弩級の難易度ぶりなのである。隠し面の難易度はプレイヤーの0・01のミスを許さない。崖に飛び移るとき、敵に追われ逃げるとき、一糸乱れぬ完璧なタイミングでプレイを遂行しなければゲームを進めることはままならない。そのためにはかなりの腕が必要とされ、たぶんほとんどのユーザーはパッドを投げ出さざる得ないだろう（しかも攻略本がなければ隠し面を見つけるのも不可能に近い）。仲間をすべて助け出せなければ、プレイヤーを待っているのは悲惨なバッドエンディングなのである。その内容は、敵に捕まり、仲間にも見捨てられミンチにされてしまうというものだ。仲間の為に身を危険にさらし、努力し、修行したにもかかわらず、その結果が「役立たず」と言われ見捨てられる。これでは、ゲームをクリアした達成感など吹き飛んでしまい、あとに残るのは納得の出来ない不愉快さだけなのである。なぜあそこまでプレイヤーに高い水準での技術を要求し、冷たく見捨ててしまうのか。疑問が残る。なぜならプレイヤーは主人公なのだから。ゲームの中の冒険はプレイヤーと共に作られ、だからこそゲームらしい素晴らしさがあるのだと確信しているからだ。

　「ABE…」の世界は深く素晴らしい。だからこそ、もう少しユーザーよりの制作姿勢が欲しかった。せめて、全員助けられなかったのなら、もう一度ラプチャーファームに戻る、英雄になるための「希望」を残しておいて欲しかったのだ。

後に残るのは「絶望」だけだ。

PROFILE

編集部　斎藤

好きなアクションゲームは「超魔界村」「エイリアンソルジャー」「クラッシュバンディクー1，2」など。謎解きものが何より好きで64DDの「ゼルダ」を心待ちにしている。

立花歩（たちばな・あゆむ）

一般誌で活躍する女性イラストレーター。パズルもの、RPGやアクションゲームは大好き。最近ハマったのは「ヨッシーストーリー」。

関連作品

エコー・ザ・ドルフィン（ACG）

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：￥6,800／発売日：'93年7月30日

自らの民族を救うために時空を超えるイルカの物語。種族同士の会話を通し、困難を切り抜けるゲーム性はエイブと通じるものがある。

ABE a GOGO（ACG）　メーカー：ゲームバンク／機種：プレイステーション／価格：￥5,500／発売日：'97年12月11日

グランディア

「世界の果て」を目指した制作陣のこだわりが光る良作

制作期間4年と7億円の費用をかけて作り込んだゲーム アーツの新作RPG。随所に職人芸らしいこだわりの思想が見える。

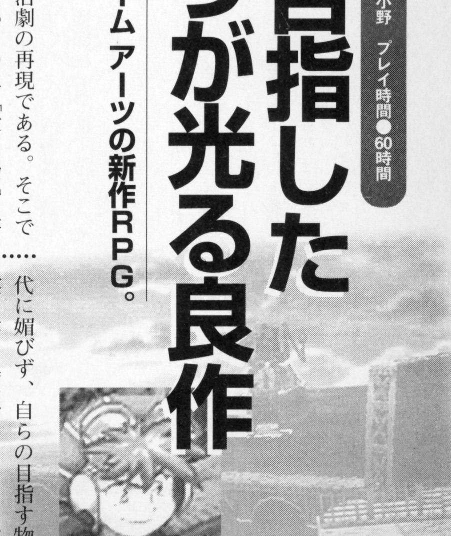
レビュアー●編集部　小野　プレイ時間●60時間

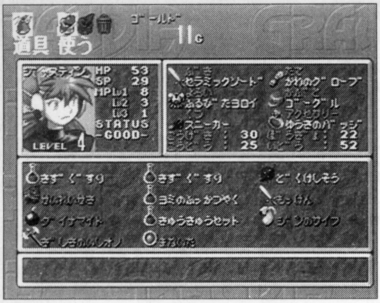
FFⅦの向こうを張ったこだわりのRPG

　表現力が増したハードで制作者の想像力は何を生み出せるのか。ことRPGの分野に限れば「映画とゲームの融合」という命題が数年来唱え続けられている。その最右翼がFFⅦを筆頭としたスクウェアRPG群であり、今やRPGは表現力で勝負する時代と言われるまでになった。その結果制作費が高騰し、多くのメーカーにとって挑戦しにくいジャンルになっていることも確かだ。ポケモンのヒットによってシステム重視のRPGが再評価されていることも、この流れと無関係とは言えないだろう。こうした背景の中で、「グランディア」は、大作指向というFFⅦと同じ土俵に上がりながら、まったく異なる手法を用いて一つの回答を示した作品だといえる。

　産業革命と「世界の果て」の発見により、冒険という言葉が死語になりつつある時代。それでも古代遺跡にまつわる謎の答えを求めて、人跡未踏の地を目指す若い冒険者たちがいた……。これが「グランディア」の基本設定だ。主な筋立ては、純真で正義感に溢れた少年が、冒険の途中で多くの仲間たちと出会い、別れ、精神的な成長を遂げながら、古代遺跡の謎を解き明かし、世界を破滅から救うというもの。まさに古き良き時代の冒険活劇の再現である。そこで描かれているのは「愛と勇気と夢と冒険の旅」であり、映画や小説など既存のメディアでは気恥ずかしくて見てはいられない内容だろう。しかし、パッドを握っている身としては、そうした思いはまったく感じず、ただ物語の中へと引き込まれていく。ゲームの出来と共に、インタラクティブメディアにおける物語の力を、改めて感じさせる作品と言える。制作元のゲーム アーツは、完成までに4年の歳月と7億円の費用をかけたと言われており、随所にこだわりが光る良作となった。他メディアを通しても「元気の良い男の子の物語」として久々の快作であり、時代に媚びず、自らの目指す物を誠実に作り込んでいくことが、結果として良作を生むことを、改めて示したようにも感じる。

　作品の細部については、高い技術力に裏打ちされた、原点回帰的な部分のこだわりを評価したい。このゲームでは背景をリアルタイムポリゴンで描き、その上に2Dのキャラクターをドット絵で描いて重ね合わせ、完璧に同調を取る手法を取っている。戦闘時などカメラの移動に伴って画面がスムーズに拡縮する点は、まさに技術のゲーム アーツの本領発揮だろう。その一方でドラマ部分はドット絵によるアニメーションの演技で描かれている。画面上にキャラクタ





システムに「ルナ」シリーズの系譜も見られる。

ーの顔窓が表示され、声の演技もあるものの、これらはあくまで補助でしかない。このアニメーションがほんとうに良く描き込まれており、今のポリゴンキャラクターには出せない温かみに溢れている。特に「お盆チョップ」「応援ガンバ」などは、ドット絵の機微にふれた素晴らしい演出だ。これらはメガCD時代と何ら変わる点がなく、自らの足下を掘り進んでいった結果、普遍的な表現にたどり着いた、そんな印象すら受ける。その結果「グランディア」の世界は、街並みから人々まで、すべてに息吹を感じる物になった。

また「主人公は君だ」という使い古されたフレーズに、あくまでこだわった点も評価したい。国産のRPG、特に物語性を重視する作品は、進化の過程でプレイヤーとキャラクターの一体化をどう図るかに苦心してきた。「グランディア」ではこの点、主人公ジャスティンに独立した人格を認め、内面をしっかり描き込むことで、客観視点から遊び手に感情移入させることに成功している。その上で多くの仲間との出会いと別れ（本作は『別れ』を描いた作品としても異色ではないだろうか）、パーティを包む街の温かさ、さらには主人公の存在意義を掘り下げる物語構成によって、主人公とプレイヤーの関係をより強固な物にしているのだ。このために用意された会話群の量は凡庸なRPGの水準を軽く引き離している。世界の危機やジャスティンの精神的な成長をイベントにたよらず、人々との会話を通してじっくりと描き込むことで、「グランディア」は言葉の上滑りに陥ることなく、プレイヤーを物語に引き込んだ。

人間賛歌に溢れたメッセージ性

「グランディア」の旅は、「世界の果て」を越え、まだ見ぬ地を踏みしめ進む、発見の旅だ。その前を常に近代装備を持つガーライル軍が先回りをして立ちふさがる。世界は冒険者の足ではなく、技術が切り開く時代を迎えており、ジャスティンは遅れてきたヒーロー、まさにドン・キホーテなのだ。しかし、最後に世界を救うのは、最新技術ではなくドン・キホーテの思い。いうなればガーライル軍は古い社会秩序であり、主人公はそれを乗り越えて進む、愚かだが力強い若者の象徴だろう。そして古い慣習に風穴をあけるのが、あくまで個人の力である点に、「グランディア」の限りない人間賛歌と、真のユーザー層であろう、学校や塾で忙しい子供たちへのメッセージがある。と同時に、ゲーム産業の拡大により、クリエイターの無限の想像力が名作を生むという開拓者精神が薄まりつつある昨今、それでも名作を求めて「世界の果て」に挑戦した監督、宮路氏をはじめとした制作陣の姿を重ね合わせるのは、うがちすぎというものだろうか。

ともあれ、ストーリー主導型RPGという枠組みの中で、物語をゲームに直球勝負で落とし込んだ快作である。物語の最後、これまで出会った多くの人々への挨拶ができなかったのが心残りだが、これも物語の終わらせ方に対する作家の視点であり、提示されなかった選択肢として、行間を想像するに留めた方が良さそうだ。それにしてもジャスティンはどんな顔をして母親に「ただいま」を言ったのだろうか。すべてを終えた今、それが気になる。

PROFILE

編集部　小野

「トラベラー」（HJ）など一連のTRPGを経てドラクエでCRPGを始める。心のRPGはドラクエⅡ。本誌では他にSLGの担当が多い。「グランディア」でお気に入りのキャラクターはスー。

関連作品

LUNAR THE SILVER STAR（RPG）
メーカー：ゲームアーツ／機種：MCD／
価格：￥7,800／発売日：'92年6月26日

同社RPG第一弾。ドラゴンマスターに憧れる少年が仲間と共に冒険の旅に出る。戦闘システムなど「グランディア」に引き継がれた物は多い。続編に「LUNAR ETERNAL BLUE」、SS版として「ルナ　シルバースターストーリー／MPEG版」がある。

グランディア（RPG）　メーカー：ゲーム アーツ/ESP／機種：セガサターン／価格：￥7,800／発売日：'97年12月18日

テイルズ オブ デスティニー ——— レビュアー●相原祐里 プレイ時間●28時間

名作であった前作の高い志を失ってしまった続編

評価の高かった名作の続編として期待された新作「テイルズ オブ デスティニー」。だが、前作を下回るどころか意義さえも忘れられてしまっていた。

待ちに待ったファン待望の続編だが…

二年前の「テイルズ オブ ファンタジア」を思い出して、最初に浮かぶイメージは、そのピュアな世界観だ。スーパーファミコンの機能を存分に生かしきったグラフィックは品の良い中間色でまとめられ、作品のイメージを更に深める効果となっていた。キャラクターも魅力的でストーリー構成も無理がなく楽しめるものだった。

加えてシステム面においても開発者の旺盛なチャレンジ精神が、過渡期となっていた旧世代機のゲームシステムに、新風を与える結果となったのである。

残念だったのは同時期に有名大作が数点発売されたために、珠玉の名作に入るであろう前作が、あまり目立たない存在になってしまった点だった。だが、本当に面白いものは確実に残っていく。それを証明するかの如く、相次ぐ開発状況の遅れにハラハラさせられたものの、二年の歳月を経てようやく続編の登場となったのである。ところがである。

プレイ後の正直な感想としては、どこか首を傾げざるを得ない作品となってしまったのが、続編「テイルズ オブ デスティニー」の真実の姿であった。



前作と全く変わらない戦闘シーン。本誌7号参照。

変わらないシステムと上滑りなストーリー

原因の筆頭にあげられるのが、ゲームシステム全般にこれといった進化がなく、前作を超えるどころか反対に停滞してしまった点だ。

シリーズ一作目において好意をもって受け入れられたシステム面を、ほぼそのままの状態で移行したことによって、かえって旧世代の遺物としての印象を強く表わす存在となってしまったのである。

確かに微妙な面での変更点は発見できるのだが、それらも実際には前作で気になっていた部分を少々改善したという程度のもので、これではバグ修正のレベルとさほど変わらないように思えてならない。

かと思うと、見にくい戦闘画面や、異様なまでのエンカウントの高さなどに関しての改善はなく、その修正作業すら偏っている有様なのだ。

すっきりとしないイメージは当



ハードが変わったとは思えない程、変わらないグラフィック。

然、シナリオ面においても如実に表れている。いや、むしろこちらに欠陥があったからこそ、ここまで作品の質を劣化せしめたのかもしれない。

なによりも全体的に詰め込みすぎだと即座に理解できた。

神の眼・ソーディアン・ヒューゴ親子の関係など、深みを感じさせる設定が無数にあったにもかかわらず、それらすべてが上滑りな表現方法でしか語られておらず、エピソードとして全く光っていないのだ。

物語序盤から中盤にかけて語るべき各キャラクターのエピソードの数々を無責任なまでに削り取り、話が佳境になった途端に饒舌に語り出す彼らに感情移入しろというのが、どだい無理な要求ではなかろうか。大体、主要キャラのみならず、話の中核を担うボスクラスの敵役に該当するキャラクターですらそうなのであるから困ってしまう。

前半のクライマックスであるヒューゴとの戦い等にみられる重要シーンを、まるでゲームならではの手法を忘れてしまったかのように、あくまで台詞のみで訴えかけてくる場面の多さは、くどさや一種の臭みすら感じて興ざめしてしまった。

存在感の希薄な敵を、目的意識の感じられない主人公が時間をかけて追いかける構図は、なんの説得力もなく滑稽ですらあった。

ＲＰＧの楽しみとはなんであるのか、あえてここで問いかけたい。

ダンジョン攻略のみではなく、キャラクターや設定、世界観のすべてに浸り、あらゆる意味での謎解きを満喫してこそ、ＲＰＧの醍醐味といえるのではないだろうか。なのに本作品では、その半分も満たされないまま、物語が進んでいくのである。

これではいくら個々に魅力的なキャラクターを配置しても無駄だ。その証拠にゲームを終了した後に印象的だったシーンを思いだそうにも頭に浮かばない状態なのである。

「なんだか暗くて重い、台詞が多いゲームだった」といった程度の感想しか残らないのだ。

名作ゲームの続編としての意義

とにかくプレイヤーを突き放した中途半端な表現方法と、救いようがない展開ばかりが鼻につくストーリー構成の作品であった。物語の基本テーマともいえる「人間の愚かさと救い」の中で、前者の「愚かさ」だけが切実に伝わってくるやりきれなさが残るのだ。

これでは制作者サイドがなにを伝えたかったのか理解できなくて混乱してしまう。骨格ばかりが浮き立ったゴツゴツとしたシナリオを「物語」として認めてよいものかどうか、基本的な面から怪しい作品であったといえよう。

前作のあくことなきチャレンジ精神が垣間見られた作品の続編とは思えないほどのギャップである。

新しい技術を取り入れるばかりが正解ではないとはいうものの、前作の栄光にのしかかるばかりではなく、更なる次回作品へと発展させるオリジナリティを織り込んでこその「新作」ではないのだろうか。そういう意味では、「テイルズ オブ デスティニー」は一作品にも値しないゲームに成り下がったといえよう。

たゆみなき努力の結晶は、開発者の失墜した志によって、壊されてしまったのである。

PROFILE

相原祐里（あいはら・ゆり）

作家という職業柄、ストーリー重視のRPGは好みのジャンル。好きなゲームベスト3は「タクティクスオウガ」「風来のシレン」「テイルズ オブ ファンタジア」。思い入れが強いだけに、この続編には納得できない。

関連作品

テイルズ オブ ファンタジア（RPG）
メーカー：ナムコ／機種：ＳＦＣ／
価格：￥11,800／発売日：'95年12月15日

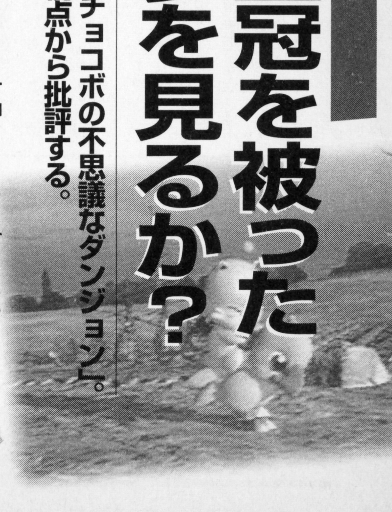
その美麗なグラフィックと臨場感溢れる戦闘システムなど、主にシステム面の斬新な試みが大きな評価を得た。シナリオも丁寧に作り込まれており、制作者の高い志が伝わるＳＦＣ末期の名作ＲＰＧ。

テイルズ オブ デスティニー（RPG） メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年12月23日

チョコボの不思議なダンジョン

「不思議ダンジョン」の王冠を被った「チョコボ」は黄金郷の夢を見るか？

ＦＦシリーズのマスコットキャラ「チョコボ」を主役に据えた「チョコボの不思議なダンジョン」。この作品を不思議ダンジョン経験者と未経験者による複数の視点から批評する。



「不思議のダンジョン」未経験者

「収集」というコレクター的な楽しさを普及させた作品

レビュアー
ナガオカキョーイチ
プレイ時間
25時間

「えっ、なにこのアイテム？」「そんなの持ってないよ」プレイしている間、後ろで見ていた友人の羨ましそうな声が聞こえてくる。収集癖のある私にとって「チョコボの不思議なダンジョン」（以下、「チョコボ」）をプレイしていて楽しく思う瞬間だ。

コレクター魂を熱くさせるアイテムたち

「チョコボ」は「ＦＦ」シリーズでマスコット的存在であるチョコボを主人公にした、ダンジョン探索型のＲＰＧ。

ゲームの目的は入るたびに形の変わるダンジョンでチョコボを操り、敵モンスターを蹴り倒しながらレアアイテムを探すというものだ。しかしゲームの目的となるレアアイテムがどれそれと決まっているわけでなく、またダンジョンの最終階にはボスもいるのだがそれでゲームが終了することはない（3度目のダンジョンで無限ループに入るようだ）。「チョコボ」はユーザーが自己の欲求を満足させることで初めて終わるゲームなのだ。

「チョコボ」は基本的に「収集」という自己解決的なコレクター要

「不思議のダンジョン」経験者

「トルネコ」「シレン」とは本質的に異なった作品だった

レビュアー
編集部　松井
プレイ時間
40時間

極めて完成された作品 不思議ダンジョンシリーズ

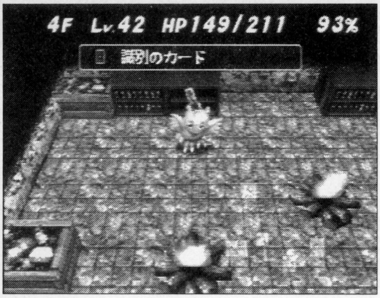
「チョコボの不思議なダンジョン」（以下、「チョコボ」）は、チュンソフトの不思議ダンジョンシリーズ「トルネコの大冒険」「風来のシレン」を下敷きとしたダンジョン探索型ＲＰＧである。不思議ダンジョンシリーズの名を受け継いだ「チョコボ」に、同シリーズの面白さが同時に受け継がれているか否か、非常に興味深いところである。

「チョコボ」のことを語る前に、まず不思議ダンジョンシリーズ（以下、不思議シリーズ）について軽く触れておきたい。

不思議シリーズは、世界で初めてとされるコンピュータＲＰＧ「ローグ」が土台となっていることは有名である。だが、入る度に地形が変化するダンジョン、冒険の途中で死んでしまったら最初からやり直しといった骨組みだけを抽出し、独自の肉付けを施した不思議シリーズは、もはやオリジナル作品といってよいほどの完成度を誇っている。

ダンジョンに潜り、アイテムを

素の高い作品である。その対象となるものはいくつか存在するが、最もコレクター魂を熱くさせるのはやはりアイテム収集だろう。
　ダンジョンのなかには、チョコボの装備品であるツメとクラ、装飾品、本（魔法）、珠（召還魔法）、薬、その他たくさんのアイテムがある。本や珠から発動される魔法はいかにも「ファイナルファンタジー」的でありそのエフェクトは当然のように迫力ある出来だ。そのなかでも装備品のツメ、クラの合成や、鉢植えでの合成は簡易でありながらも奥深いものがある。なんの情報もなかったゲーム開始数時間は、炎のクラと氷のクラに合体のタネで合成し、ただのレベルの上がった鉄のクラにしてしまって泣きそうになったり、鉢植えで偶然できたレベルのタネで合成して、ツメのレベルが倍になったときは、どのような素材を使用したか思い出すのに必死になった。
　またアイテムファイルの存在により、コンプリートを目指す遊び方もできる。なかには一度しかでてこないアイテムや、合成でレベルをあげることによってしか取得できないアイテムもあるようだ。何に使うのかよく分からないアイテムもあるが、アイテム中心のこのゲームにおいては、それを知ることも楽しみの一つである。このほかにもある特定のアイテムを道具屋で売却することで町が発展していくなど、より長く遊べるように配慮されている。
　しかし残念なのは「チョコボ」の楽しさがこの収集のみに終始されており、アクションＲＰＧとして見たときにゲーム全体のバランスの悪さを感じるところだろう。
　例えば、ダンジョンでプレイヤ

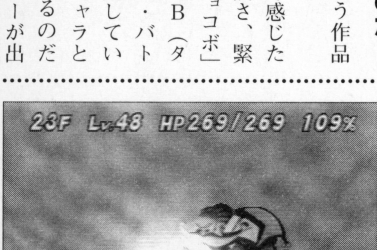


アイテム収集がゲームの大きな目的となっている。

探し、レベルアップを重ねて最終目的地へ目指す……シナリオやグラフィック重視のＲＰＧが増える中、そうしたゲームとしての根元的な面白さを不思議シリーズでは体験することができた。スタートからラストまで通して緊張感を持続させる絶妙なゲームバランスも見事。また、基本的なシステムを応用して新しい遊び方を見つけたり、次々と降りかかる危機をアイテムと頭脳と経験で乗り越えるといったパズル的な面白さも不思議シリーズには存在したのだった。

不思議シリーズの魅力が「チョコボ」にはあったのか？

　では、「チョコボ」という作品について見ていきたい。
　プレイしてみて一番強く感じたことは、敵との戦闘の単調さ、緊迫感のなさであった。「チョコボ」の戦闘システムは、ＴＡＴＢ（ターン・アクティブ・タイム・バトル）というシステムを採用している。これは、普段はマイキャラと敵はターン制で動いているのだが、敵に接近してＡＴＢバーが出現すると、それまでのターン制が解かれ自由にマイキャラを操作することができるというもの。ここで問題となるのが、敵の大半はＡＴＢバーが満タンになるまで攻撃してこないので、一撃を加えて逃げてＡＴＢバーにリセットをかけ、また近づいて一撃を加え逃げて……という完全必勝法が成立してしまうことである。さらに、敵に遭遇してもダッシュで逃げることが可能。敵の大半は部屋の中に留まったままマイキャラを追ってこないので、通路がほぼ安全地帯となっている。以上のようなことが原因で、敵キャラとの戦闘が実



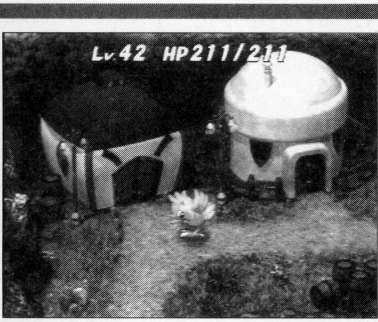
召還魔法のビジュアルはまさに「FF」的だ。

ーを阻むものとしていたるところにあるトラップだが、いずれもプレイヤーの行動を制限するほどのものではない。
また敵モンスターとの戦闘に関しても、難易度の付け方が安直で面白味に欠ける。戦闘時において、チョコボはATBバーのたまり具合によって攻撃力を変化させ繰り出すことができる。しかしほとんどの敵は、ATBバーが満タンになるまで攻撃を仕掛けてくることはなく、ダッシュを使ってヒット&アウェイでプレイすればチョコボが気絶することはほとんどない（危険なときはアイテムによって脱出も可能）。この戦闘システムでは緊張感を保つことができないのである。その分難易度の付け方が重要であるにもかかわらず、階の途中で急に難度が上がったり、逆に装備品の合成を始めれば今度は簡単になり、敵モンスターは試し切りされるただの人形でしかなくなる。モンスターの位置づけもファイルのための収集対象であるのだ。「チョコボ」は総じて戦闘シーンの楽しみが薄いのである。
「チョコボ」は人気キャラクターを使用することでユーザーの間口を広げ、いわゆるスクウェアテイストな「FFⅥ」の魔石集めや「FFⅦ」のマテリア、「FFT」のアビリティなどに共通する、収集することの楽しさを抽出した。それにより情報交換することや、自慢し合うというコレクター的な楽しさを提供することに成功した作品だ。これは評価できるところだが、戦闘による面白さを提供することができれば、ゲームとしてもっと完成度の高い作品になっただろう。



収集したアイテムを合成する楽しみがある。

に作業的かつ単調なものとなっている上に苦労もなく勝ててしまうため、ゲームとしての面白味に欠けるのだ。
さらに、アイテムを使うことによってますます戦闘が簡単になる。攻撃アイテムや補助アイテムを合成することで、ATBバーをかなり短くすることが出来るのである。こうなるとレベルがいくつだろうが、どんな敵が出てこようがまったく無関係になってくるのだ。おかげで炎・氷・風・雷といった属性による戦闘システムもほとんど機能していなかった。
ダンジョンに設置されたトラップなども、踏んだところでさしたる影響がないものばかりで、あまり存在意義が感じられず、踏んだことによる緊迫感もなかった。また、不思議シリーズの「空腹度」に相当する「疲労度」も、減少するスピードがかなり遅く、アイテムなどにより回復する手段がいくつもあった。ここまでプレイヤーキャラが死ぬ要素が少ないゲームも珍しいだろう。



街が発展していくのは「トルネコ」のようではあるが…。

結果「チョコボ」は、敵がゲーム進行上なんの障害にもならず、プレイヤー側が試行錯誤したり頭を使ったりすることもないまま漠然とゲームがどんどん進行していくのだった。
そして、戦闘時だけでなく、ゲーム全体の進行そのものも実に単調だった。
街に戻ってもレベルが継続されるので、危なくなればすぐさま街に戻り、アイテムを倉庫に預け、またダンジョンへ……と、プレイスタイルがそうした作業の繰り返しとなってしまい、どうしても途中でゲームに飽きが来てしまうのだ。

関連作品

不思議のダンジョン2 風来のシレン

メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／ジャンル：RPG／価格：￥11800／発売日：'95年12月1日



名作の誉れ高いRPG「不思議のダンジョン2 風来のシレン」。

「千回遊べるRPG」というコピーを携え'93年9月に発売された「トルネコの大冒険 不思議のダンジョン」は、RPGの元祖と言われる「ローグ」のシステムに、「ドラゴンクエスト」の世界観を上手く融合させた作品である。遊ぶ度にマップやアイテムが変化したり、ターン性を用いた戦闘システムなど、当時としてはかなり斬新なゲームデザインが施されていた。が、ゲームとして荒削りな面があり、運に大きく左右される点などの不満点もあった。

そして、「トルネコ」の発売から2年が経過した'95年12月、その続編「不思議のダンジョン2 風来のシレン」が登場した。

システム面は前作とほぼ同じであるが、細かいインターフェースの改良を始め、至る所で前作からの進化が見て取れる。アイテムが増えると同時に、「壺」システムによってアイテムが合成できるなど、難解になることなく遊び方の幅が大きく広がった。また、敵キャラクターも多彩な攻撃を仕掛けてきて、かなりの戦略性を要求される。死んでしまうとレベル1からやり直しとなるが、プレイヤー自身のレベルが経験によって上がり、次回のプレイに活かされるという点も見事で、多くのプレイヤーを熱狂させた。ゲームバランスも絶妙、作り手側の徹底したきめ細かい練り込みが光る「シレン」は、「作り込みのチュンソフト」というイメージを定着させた名作である。

以上のように「チョコボ」は難易度が極めて低く、簡単に進めてしまうゲーム、換言すれば非常に緊迫感のない緩慢なゲームであった。誰でもプレイしやすいという意味で間口の広い作品ではあるのだが、果たしてゲームは簡単な方がいいのだろうか？ ただただ簡単なダンジョンを延々と潜り続けることに意義があるのだろうか？ ゲームとはこのように時間を無闇に浪費するために存在するものなのだろうか？

一般性がある反面、ゲーム的に希薄な作品

確かに「チョコボ」には、モンスター・アイテム図鑑を完成させる、アイテムを収集・合成してレアアイテムを作成するという楽しみがある。しかしそれは、不思議シリーズとはおおよそ関係のない別次元の楽しさである。

不思議シリーズの本質を一言で表現するならば「つらい、けど面白い」だろう。苦労した分だけクリアした時に多くの達成感が得られたのだ。あまりに簡単すぎる「チョコボ」は惰性でいつまでもプレイできてしまい、あたかも消化試合のようであった。

ゲーム性を徹底的に重視した不思議シリーズと、ゲーム性を希薄にして一般性を持たせた「チョコボ」。結論として言えるのは、「チョコボ」は不思議シリーズとは性質を異にした完全な別物だということである。

そんな別物に、名作である不思議シリーズの冠を易々と被せて欲しくなかった。不思議シリーズが安売りされたようで、純粋に悔しかった……。それが不思議シリーズファンの真摯な意見であるだろう。

PROFILE

ナガオカキョーイチ
1973年生まれ。ゲームライター。アーケードあがりの負けず嫌い。好きなゲームは「バーチャストライカー2」、「バーチャロン」などの対戦モノ。当然のように「不思議ダンジョン」シリーズは未経験。

編集部 松井
ゲーム歴18年。「シレン」は我が心のゲームなのだが、合成剣＋71をうっかり紛失したショックから立ち直れず、封印していた。でも、「チョコボ」のおかげでまたは「シレン」が遊びたくなり、封印解除。そういった意味では「チョコボ」に感謝したい。

チョコボの不思議なダンジョン（RPG） メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'97年12月23日

GameSoft Review 6

アインハンダー

STGとしての面白さが見あたらない不完全燃焼作品

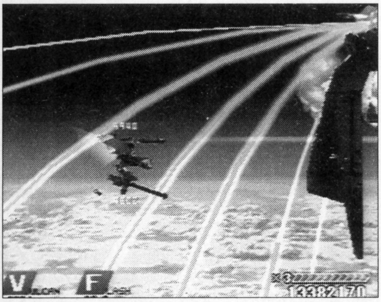
「キングスナイト」以来となるスクウェア久々のシューティングゲーム「アインハンダー」だったが……。

レビュアー●平和島ミチロウ　プレイ時間●18時間

「フィロソマ」というゲームをご存じだろうか。「映画的ゲーム」を謳ったシューティングゲームなのだが、ビジュアル面を重視するあまりゲーム部分の構成・調整が甘く、シューティングとしての面白さがまったく感じらない凡作であった。そういった意味で「アインハンダー」は、「フィロソマ」と同じ轍を踏んでしまったといえる。

まず「アインハンダー」には、「撃って避けて壊す気持ち良さ」というシューティングゲームの根幹かつ醍醐味が欠如している。

自機のショットとウェポンはどれも地味で迫力がなく、非常にチマチマした印象。武器はパワーアップすることなく、最後までそのままの状態でありメリハリがない。苦労して敵ボスを倒しても、倒した瞬間に爆発することはなく、長い長い間をおいてようやく爆発。演出のためにそうしているのであろうが、爽快感もなにもあったものではない。


敵のウェポンを奪うアイディアは良いのだが……。

また、敵弾の多くは半透明な部分を持っており、どこまで当たり判定があるのか見当がつかず、プレイしづらいことこの上なし。ボス戦などで視点が斜めになったりする演出も同様で、見る分には派手で良いが、自機の操作感覚、敵弾との距離感覚が狂ってしまい、非常に遊びにくい。

ゲーム的な面白さ、遊びやすさを切り捨ててまで見せたかったビジュアル面も、それほど目を引くものではなかった。1面の背景などは明らかに映画「ブレードランナー」の世界観であり、もはや使い古されている。さらにその後、ステージが進むごとに背景は寂しくチープになっていく。敵ボスの動きは良くできているのだが、先にも述べたように遊びやすさを犠牲にしてまで見せるほどのものではない上、攻撃パターンそのものは単調でただの「こけおどし」に終わってしまっている。

「アインハンダー」は、シューティングゲームとしての本質を大きく見失い、映像の力に頼ろうとしたが結局失敗に終わってしまった作品であった。本作品の広告内に、こういった一文を見つけた。「たしかに画面は立体的でスゴくなったけど、あの心地よさはどこへ行ったんだろう」……その言葉、そっくりそのままお返ししたい。

PROFILE

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）

ゲームライター兼エセ詩人。「ガンフロンティア」「メタルブラック」に人生をねじ曲げられたシューティング野郎。
www01.u-page.so-net.or.jp/ya2/michirou/

関連作品

フィロソマ（STG）
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年7月28日
プレイステーション初期に発売された自称・新世代シューティングゲーム。縦、横、3Dスクロールが共存するなど新しい試みもあったが、ゲーム的には過去の焼き増しの域を出ていなかった。

アインハンダー（STG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年11月20日

GAMESOFT REVIEW 7

フロントミッション オルタナティヴ

「見る」ゲームの新たな形を指向した本作品、その真価

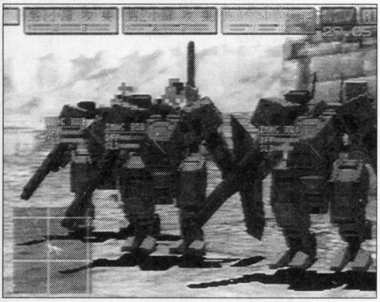
安易にCGムービーに頼ろうとする作品が氾濫する中、スクウェアが提示した一つの方向性。その理想は完成を見たのか。

レビュアー●編集部 古庄 プレイ時間●15時間

王者スクウェアの次なる挑戦

視覚に訴えるゲームはスクウェアが得意とするゲームの形だ。「フロントミッション オルタナティヴ」（以下オルタナティヴ）は、新たなアプローチでこの形に挑戦しようとしている。

戦術級のSLGであるオルタナティヴは、リアルタイムで時が流れる中、自分の指揮する戦闘歩行車両WAW小隊（最大3隊）の、フィールドにおける移動先、または攻撃対象となる敵ユニットを指定することの繰り返しでゲームが進む。一旦小隊への指示が終われば、あとはポリゴンで表現されたWAWたちの姿をプレイヤーは眺めればいい。このゲームが名作となるか否かは、刻々と変わる状況への対応を迫られるリアルタイムならではの面白さ、WAWたちの繰り広げる戦闘シーンがどれだけ見栄えのするものかどうかにかかっている。そしてそこにこのゲームの詰めの甘さがある。



リアルタイムとかっこよさの両立は難しかった。

敵ユニットは戦力の集中、包囲、挟撃といった有機的戦術をとろうとはせず、戦闘レンジに入ったユニットを攻撃するという単純な行動をとることがほとんど。移り変わる状況に対する素早い反応と対応が必要な場面はほとんどなかった。

またプレイヤーユニットの行動ルーチンもこなれていない印象だ。腕利きの傭兵たちが乗り込んでいるWAW。だが彼らが取る行動は、先へ進めない場所に1機だけハマってしまったり、目の前に建物があるというのに一生懸命弾をうち続けたり。また、そもそも障害物越しにルートを設定できる点が問題なのだが、誤った指示通り壁に向かって歩き続けたり。格好いいとは到底いえない滑稽な情景がプレイヤーの眼前で繰り広げられる。

詰めの甘さや面白さの本質の取り違えは、昨今のスクウェア作品によく見られる傾向だが、残念ながらオルタナティヴもこの例に洩れない。ムービーを一切廃しながら、なおかつ視覚に訴えようとした点、スクウェア流ゲームの新たな形を見られるかと期待したのだが。

PROFILE

編集部 古庄

1968年生まれ。ゲーム歴19年。フロントミッション、伝説のオウガバトル、コマンドアンドコンカーなどのプレイ経験有。ジャンルに好き嫌い無し。現時点でのベスト3はディアブロ、バーチャロン、ポケモン。

関連作品

伝説のオウガバトル（SLG）

メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,600／発売日：'93年3月12日

進攻部隊、都市制圧部隊、都市守備部隊などの配置などをリアルタイムで行う必要があり、また状況に応じてこれを変えていかなくてはならない為、忙しい。忙しいところが面白い。

フロントミッション オルタナティヴ（SLG） メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月18日

GameSoft Review 8

デビルサマナー ソウルハッカーズ①

――レビュアー●カツラ珪　プレイ時間●120時間

次々と位相の変わる世界から感じる不確実な現実の姿

コンピュータネット空間の持つ現実感のあやふやさを通し、わたしたちが置かれた不安定な世界を描き出した人気RPGシリーズの新作。

シリーズが到達した最高峰

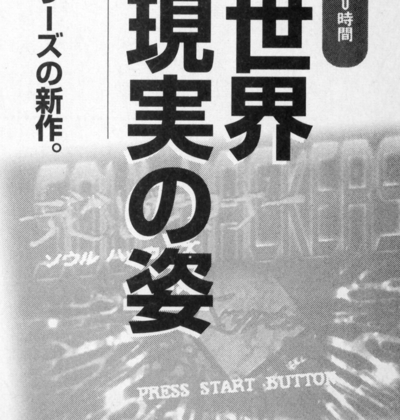
文句なし！　これほどストレスを感じず、快適に遊び通せたＲＰＧはなかった。そして、こんなに大きなことを伝えてくれたＲＰＧも……。「ソウルハッカーズ」から受けた鮮烈な印象は、プレイ中および直後の１カ月あまり始終脳裏についてまわり、「ああ、やはり自分はこういう時代に生きているんだ」という、妙にリアルな感覚を与え続けてくれたのだった。

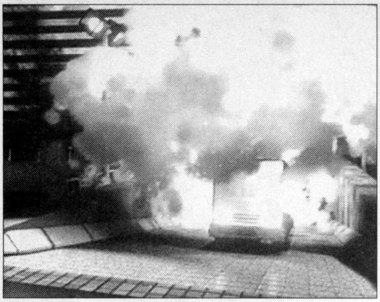
何がリアルかといえば、ゲーム序盤から没入することになる、ヴァーチャルの多重構造だ。ゲームの中で、主人公はパソコンネットにアクセスし、「パラダイムＸ」という仮想都市に入る。ＲＰＧというＴＶモニター上の仮想空間の中でヴァーチャル空間に入り、テーマパークを歩いているかのような仮想現実を体験するわけだ。ヴァーチャルな中のヴァーチャル。その仕掛けはさらに、主人公が別のサマナー（悪魔召喚師）になりかわってダンジョンを進む「ビジョンクエスト」や、悪魔と会話中、「ソウルハッカーズ」の中で「ソウルハッカーズ」をプレイしている話になるシーンなど、随所に巧妙に仕組まれている。この毒々しいまでの多重構造によって、「ヴァーチャル空間にいるというのは、こういうことなのだ」と突きつけられ続け、翌朝、一歩街へ出てみる。すると、ＴＶモニターから離れた日常が、いかにヴァーチャルな仕組みで動いているか、まざまざと知らされることになる。

いまどき、われわれは相手の顔も見えないまま、どれだけの物を買っているだろう。たとえインターネットも通信販売もやらなくてもだ。コンビニでもデパートでも、マニュアル通りに「いらっしゃいませ」と言われ、初めて行く店なのに何の疑いもなくカードでの信用取引に応じてくれる。いくら顔が替わっても同じ。大事なのは、「それが誰か」じゃなく、カード裏の磁気に刻まれた口座番号、すなわち「何番か」だ。「ソウルハッカーズ」は、「市民ＩＤ」がなければ買い物も貯金もできない近未来の、極端に番号化が進んだモデル都市を舞台に、いま現在も確実に進行している「顔のない時代」を鋭く描いている。

しかも、その上で「では、何を指針に生きたらいいのか」ということまで暗示してしまっているからすごい。

実は、このゲームの多重ヴァーチャルは、ずっと深いところから裏打ちされている。たとえば、序盤にレッドマンが語るセリフ――「人の一生とは、永続する思念を引く糸にすぎないのだ」。個々人の意思は、その寿命とともに尽きるから悲しいのではなく、先人の




随所に挿入されるムービーも違和感なくゲームにとけ込んでいる。

歩みの上に積み重なり、また後の世代へと受け継がれてゆく。この、悠久の人類史を見通した遠大な思想を随所で聞くうち、プレイヤーは「不確かな日常をそのまま受けとめてOKなのかも」という不思議な安堵感を得ることができる。そう、たしかに、長い糸の一部であることを理解したほうが、楽なのだ。だって、歴史に名なんか残さなくても、何十年か生きて行動し、誰かに自分の意思を伝えていけば、それでちゃんと存在理由があったことになるんだから。

アイデンティティだの、リアルな存在理由だのを求め悩むのもOKだけど、ちょっと視野を拡げさえすれば、糸の一部として軽やかに生きることもできる。この軽やかな生きかたこそ、このゲームが提示する新たな指針だ。だから、主人公はひょんなことから悪魔召喚師になってしまった普通の少年であり、歴史的英雄ではない。とてつもない偉業を為さなくっても、きみの存在は無意味じゃないんだよ、と語るかのように。

しかも、主人公とその仲間はハッカーである。ゲームの冒頭で、彼らは「パラダイムX」のモニターに当選した見ず知らずの人間のIDを書き換え、アクセス権を奪ってしまう。初回プレイではちょっと気も咎めたが、2周目のプレイになるとすっかり良心の呵責も薄れ、平気でハッキングという行為を受け入れている自分に驚いた。これは、たぶん私だけではないだろう。物語の結末を知る2度目のプレイヤーであったとしても、明らかに他人の権利を奪うというこの行為は、結果よければすべてよし、と割り切れる問題ではない。なのに、1度目と違って「ま、いっか」と思えてしまうのはなぜか？　おそらく、「番号以上に確実な何か」を、1周目のプレイで体得してきたからではないだろうか。つまり、「ひとりの存在は大きな流れの一点にすぎないけれど、確実に、大きな流れを少しずつ左右している」といった新しい感覚を感じ取れたから、他人の「番号」を奪うことになど、躊躇しないのである。

さらにつけ加えるなら、世界各地の伝承の神々が悪魔として登場する女神転生シリーズだからこそ、人類の悠久の記憶と気軽に戯れながら、「偉人や英雄になれなくたって、自分はこ～んな長い糸の一部でいいのかも」と、より確実に実感できる面もある。

IDやアドレスといった記号がなければ誰なのかもわからない、そういう時代になってやっとわれわれは、「糸の一部」以上でも以下でもない立場を受け入れられるのかもしれない。それは、悲観すべきことなんかじゃなく、軽やかな事実なのだということを、「ソウルハッカーズ」は伝えてくれた。

さて、中身の濃さでガツンときたけれど、それは、システムが絶妙にこなれていたことにも大きく支えられている。とくに、主人公のハンドヘルドコンピュータにインストールするソフトを選べば、戦闘や悪魔との会話が楽にもハードにもなり、フリークにもビギナーにも満足いくゲームバランスが達成されたことは、評価したい。また、要所要所にムービーが挿入され、緊張感あるストーリー展開がほどこされているのも、メガテンにしては（失礼！）画期的。シナリオも、主人公の仲間（スプーキーズ）や家族の話が、進行させるべきイベントとよく絡んで、厚みある人間模様が描かれていた。

PROFILE

カツラ珪（かつら・けい）

1965年生まれ。フリーライター。最近は、一般誌でもゲーム関係のインタビューが増えて嬉しい。趣味は書道と競馬。ゲームは主にRPGをプレイ。メガテンシリーズはすべてクリア。

関連作品

真・女神転生デビルサマナー（RPG）
メーカー：アトラス／機種：セガサターン／
価格：￥6,800／発売日：'95年12月25日

新世代機（もう古い）初のメガテン。巧みな導入によりプレイヤーとゲーム内の主人公との意識的な一体感を高めている。その世界観、そして登場人物は「ソウルハッカーズ」に引き継がれている。

デビルサマナー ソウルハッカーズ（RPG）　メーカー：アトラス／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'97年11月13日

デビルサマナー ソウルハッカーズ②

シリーズ10年を迎えて到達した最高峰

メガテンシリーズもシリーズ開始から10年を迎えた。悪魔合体など独自な魅力のある同シリーズは、この「ソウルハッカーズ」でその真価を発揮した。

レビュアー●岡元建三　プレイ時間●70時間

「ソウルハッカーズ」堂々の登場

いつの間にか、時は世紀末をカウントダウンするところまで迫ってきていた。そして1997年末、デジタルな悪魔が再び目を覚ました。

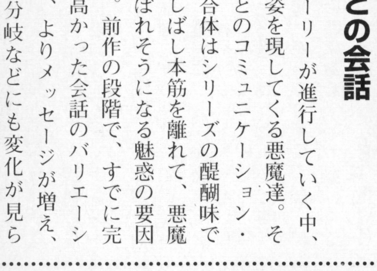
「デビルサマナーソウルハッカーズ」（以下、ソウルハッカーズ）は、アトラスよりリリースされたRPGである。

本作は、前作「デビルサマナー」の2と言うことではなく、デビルサマナーワールドの一つとして位置づけられた作品として構成されている。

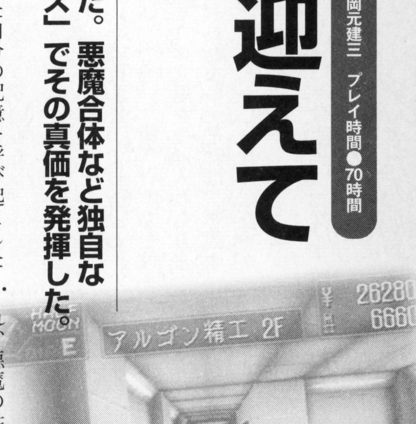
そのストーリーは、前作のヒロイックなハードボイルドモノからがらっと毛色を変え、今の若者がこれから近い将来、やがて暮らすであろう新しい社会・生活をモチーフとしている。その中で主人公は、謎の意識体であるレッドマン（スーパーファミコンの頃にメールを送ってきていた彼なのか）に導かれ、鍵となる人々の追憶へ、ビジョンクエストし、やがて、自分を取り巻く真実を知ることとなる。この、ストーリーの中において何度も体験するビジョンクエストは、物語の要となる部分を、説明的会話にとどめず、記憶という中で、第三者の観点から物事を把握させるモノである。このことにより、主人公の立場に加え、眠っていた自分の記憶を呼び起こしたかのような、第三者的要素が加わり、多角的に捉えられることで、ストーリーがより深く感じられるようになっている。

更に円熟の度を増す悪魔との会話

ストーリーが進行していく中、続々と姿を現してくる悪魔達。その彼らとのコミュニケーション・そして合体はシリーズの醍醐味であり、しばし本筋を離れて、悪魔達におぼれそうになる魅惑の要因である。前作の段階で、すでに完成度の高かった会話のバリエーションも、よりメッセージが増え、会話の分岐などにも変化が見られ、悪魔の性格付けの部分が豊かになり、より個性が見える。また、今回から会話によってうまく相手との意思の疎通が図れると経験値がもらえるようになり、会話し倒して攻略するゆがんだ愛もOKで



合体で作り出す仲魔によってゲームの印象も変る。



ある（悪魔の忠誠度が上がる割合が前作よりも緩くなり、あっさりとMAX5まで上がる。このことで多くの悪魔に目をかけてやれるようになっているが、愛を注ぐ量が減った分、一つの悪魔への思い入れが薄くなったようにも感じる）。これら、悪魔召還師としてゲームの大部分を占める戦闘の部分が前作以上に作り込まれたことで、より長く楽しめ、ゲーム性としてまた一歩踏み込んだモノとして仕上がっている。

シリーズの魅力、悪魔合体

そして悪魔召還師の腕が最も問われる合体。今回から、二神合体がどこでも行えるようになり、出現するダーク系悪魔も会話によって仲魔に出来る（前回は、用意されたモノを使うだけであった拳銃型悪魔召還携帯端末機であったが、「ソウルハッカーズ」では、いくつかのソフトを組み込み組み合わせることが出来、カスタマイズが可能となっている。そしてこのソフトの中に、ダーク系の悪魔を仲魔に出来るソフトも用意されている）など、手軽さが感じられる。そしてより強い悪魔を望む時、合体は、前作以上のバリエーションを見せる。「ソウルハッカーズ」では、悪魔の種族が増えたことなどからダーク合体や、合体事故を含めた新たな合体法則が組まれており、深く追求させるモノとなっている。中でも、前作に登場した造魔はおもしろく、通常合体時、掛け合わせた種族によって、継承されていく特性が変化し、姿もそれによって大きく変貌する。さらに造魔は強くなり、特殊合体により、英雄・猛将となるのだ。組み合わせが増えた造魔の利用価値は大きく上がり、最強のパートナーとなるのである（私は夢にまで見たマサカド様に守られています）。



うまく性格づけられた魅力的な悪魔たち

その独特のビジュアル、その魅力

こうした悪魔達の魅力には、ビジュアル的部分がおおいにあることを忘れるわけにはいかない。

そのずば抜けたセンスによって描き出された悪魔達のシルエットや、色使いは、女神というシリーズを重ねるごとに洗練されてきた。前作「デビルサマナー」から、シルエットのラインや、影の取り具合にアメコミを匂わせるモノが流れ始め、シャープでありながらも力強さや威圧感が感じられた。そして、「ソウルハッカーズ」ではその傾向がより進み、ゲームの中における記号という枠を大きく超えた存在感のあるモノとなっている（女神もシリーズも10年を迎え、その中で描かれた悪魔およそ2000体という数は、記録的数字である）。

「ソウルハッカーズ」は、「デビルサマナー」を継承しながら、新しい魅力を見せた、悪魔合体のようなバージョンUP的作品であった。

そして、多くのRPG作品の中において、そのクオリティーの高さから見せる続編のあり方を考えさせる良質な作品である。

PS：（ゲーム終了後、今まではエクストラダンジョンとしてのおまけ部分があったが、今回は2周目が存在する。一回終わったからなんて思わず、しゃぶり尽くすほどに楽しんでみて下さい）

PROFILE
岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、CFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまだDIABLO進行中。ON-LINE GAMEに夢中。メガテンシリーズでの基本姿勢は、悪魔と話し倒すこと。もちろん全作品をクリア済みである。

関連作品

真・女神転生デビルサマナー（RPG）
メーカー：アトラス／機種：サターン／
価格：¥6,800／発売日：'95年12月25日
新世代機（もう古い）初のメガテン。巧みな導入によりプレイヤーとゲーム内の主人公との意識的な一体感を高めている。その世界観、そして登場人物は「ソウルハッカーズ」に引き継がれている。

デビルサマナー ソウルハッカーズ（RPG） メーカー：アトラス／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'97年11月13日

GAMESOFT REVIEW 10

クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～ ——レビュアー●①編集部　松井　②編集部　斎藤

名実ともにプレイステーションの顔となった「クラッシュ」の魅力

前作から一年。「クラッシュ・バンディクー」がよりパワーアップ。より遊びやすいアクションゲームとなって帰ってきた。

PSの看板キャラ クラッシュの実力

「クラッシュ・バンディクー2」は、ジャンプアクションが中心のオーソドックスな作りの作品である。制作者自身が語るように、「マリオ」や「ソニック」の影響を強く受けている。しかし、3D空間を奥や手前に向かって進むスタイルは斬新であり、本作品独自のインパクトを与えている。横にスクロールする面でも地形に奥行きがあり、従来の2D（平面）アクションゲームにはない立体感を提示し、無理なく3D空間でユーザーを遊ばせることに成功している。

また、「2」になってクラッシュが行えるアクションも大幅に増加。スライディングやボディプレスといった新しいアクションが生まれ、同時にそれらを使いこなす必要があるステージが用意された結果、ゲームの世界がより大きく



クラッシュ万事休す！　なんとも憎めないヤツです。





広がった。豊富なアクションを上手く考えて使いこなす楽しさが存在するのだ。こうした新しいアクションの追加は、前作との差別化だけでなく、ただのジャンプアクションゲームからの脱却をはかる意図をも感じられた。コミカルな雰囲気の裏に隠された意欲的かつ丁寧なシステムの作り込みが、本作品の面白さの根源と言える。

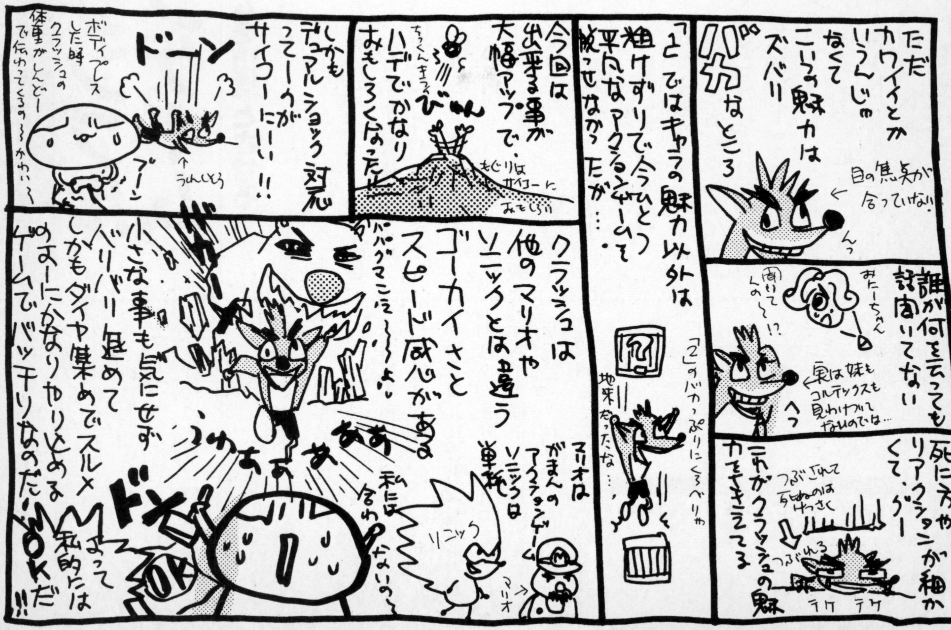
以上のように良く練り込まれたゲームなのだが、不満点がないではない。それは、キャラクターの位置関係、距離感が掴めないことが度々あることだ。画面奥にスクロールするステージではクラッシュと向かってくる敵との距離感が分からず、攻撃するタイミングを誤って死んだり、水上や空中をジャンプしながら進むステージでは、マイキャラの下に影が表示されないので、目測を誤り転落死したりするのだ。これは前作から言われていることで、今回もそうした問題点がいまいち解消されていないのは実に口惜しい。

……だが、そうした不満点を無に帰するほど「2」はユーザーフレンドリーな作りになっているのも事実だ。例えば、同じ場所で5人やられるとアクアク（お助けキャラ。一回ダメージを吸収してくれる）が同行してくれたり、チェックポイントが増えたりするなど、特定の場所でユーザーを足踏みさせない作りになっているのである。こうした親切設計も評価に値するだろう。

そういった親切設計により、本作品は非常に間口の広い作品に仕上がっている点も見逃せない。初心者には手取り足取り指導してくれる一方、上級者には全25ステージをクリア後に各ステージに散らばったダイヤを回収するという、いわば二周目が用意されている。どんな腕前の人も一様にやり込める点は実に巧みである。

ゲーム本体のバランスと完成度が向上し、作品としての総合的評価はかなり高いものとなった「クラッシュ・バンディクー2」。ネームバリューに実力が伴い、名実ともにプレイステーションの看板タイトルに成り得たと言える。

（編集部　松井：プレイ時間22時間）



クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～（ACG）　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月18日

風のクロノア-door to phantomile-①

レビュアー●平和島ミチロウ　プレイ時間●10時間

懐かしい匂いのするシンプル&ピュアなアクションゲーム

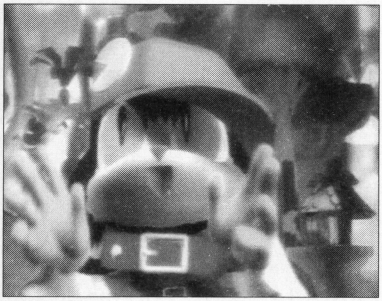
「風のクロノア」は、過去のナムコアクションゲームを彷彿とさせる、胸に響く作品だった。

「風のクロノア」。正直言って古くさい作品である。画面構成や演出は3Dだが、ゲーム的にはほぼ2Dであり、プレイヤーが行えるアクションも少なく、アクションゲームとしての目新しさはない。しかし……「古くさいゲーム」と馬鹿にしながらプレイしていたのに、エンディングを迎えた時には強い感動を覚えたのだった……。

プレイヤーを感動させるほどの魅力が本作品のどこに潜んでいるのだろう。ストーリーは、「未知への冒険」「悪夢との戦い」「親友との友情」をテーマとした、これまたあまりにも古くさいものだ。しかし、そうした気恥ずかしいストーリーも、ゲームでやってしまうとそれは強烈なメッセージとしてプレイヤーに伝わる。「クロノア」とともに冒険している内に、いつしか「クロノア」の喜怒哀楽まで同時に体感できる。これは、プレイヤーがキャラクターに感情移入して物語を仮想体験できるゲームだからこそ得られる感覚だろう。かつて多くのユーザーが「ドラクエ」や「マザー」で涙したように、「クロノア」は人々を感動させるピュアなパワーに満ちた作品なのである。例えば童話がそうであるように、ピュアなものは人の心を揺り動かす。世界観やキャラクター、そしてストーリー等、「クロノア」はあらゆる面で童話的であることに気づいた時、感動した謎が解けたような気がした。あえて2ボタンという簡単な操作とシステム、そして低い難易度は、誰もが途中で投げ出すことなく物語を最後まで体験できるよう配慮されたものとさえ思えた。

また、本作品には過去のナムコゲームの匂いがする。「ワルキューレの伝説」「メルヘンメイズ」「マーベルランド」等々……古き良き時代のナムコ製ファンタジーアクションゲームの血が明らかに「クロノア」には流れている。ゲーム本来のシンプルな楽しさ、面白さが本作品には存在するのだ。

ピュアでシンプル。色で喩えるならば本作品は「白」だ。白は決して目立たない色。しかし、周りがカラフルになればなるほど逆に白はクッキリと目立つものだ。ゲームが多様化、複雑化した今だからこそ「クロノア」の存在が大きく貴重なものに思えたのだった。



美麗なデモがストーリーを一層盛り上げる。

PROFILE

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）

ゲームライター兼エセ詩人。「ガンフロンティア」「メタルブラック」に人生をねじ曲げられたシューティング野郎。好きなアクションゲーム（スーファミ限定）は、「悪魔城ドラキュラ」「セプテントリオン」（アドベンチャー系だが）「パネルでポン」（パズル系だが）。www01.u-page.so-net.or.jp/ya2/michirou

関連作品

ゆけゆけ!!　トラブルメーカーズ（ACG）

メーカー：エニックス／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'97年6月27日

トレジャー制作の2D・ACG。「つかむ」アクションをメインに、"ジャンプ""振る""投げる"が基本操作となる。昔ながらの横スクロールアクションで、コアなファン層を持つトレジャーらしい個性的な良作。

風のクロノア-door to phantomile-（ACG）　メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月11日

GameSoft Review 12

風のクロノア-door to phantomile-②

良質なアクションゲームにほしかった心遣い

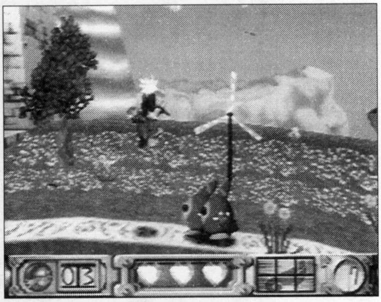
ナムコのコンシューマオリジナルACG「風のクロノア」。足場が不安定であることを除けば、本当によく出来たアクションゲームなのだが。

レビュアー●編集部 日野　プレイ時間●12時間

頻発する『落ち死に』が腹立たしい

ナムコ制作の横スクロールACG「風のクロノア」。操作はジャンプとショットによる2Dアクションなのだが、背景画面や演出は3Dの手法が取られている。アクションに合わせて見上げたり近づいたりする3D視点は、立体感ある空間を上手く感じさせ、昔懐かしい良質な横スクロールACGを、3Dによる演出で表現したのは見事…なのだが、プレイ中も、終えてからも、釈然としない思いが強く残る作品だ。

確かに出来はいい。2段ジャンプ（つかんだ敵を持ったままジャンプして更に空中でジャンプ）などによるスピーディな展開、数多く配置された仕掛け、謎解き部分もふんだんに用意されている。2段ジャンプを応用した技を決めた時の達成感もある。



いまどき新鮮な2ボタンアクション。

それでは何が問題なのかというと、キャラの死に方に納得がいかないのだ。具体的には、下におりようとして飛び降りると足場がなかったり、飛び移ろうとした足場が実は画面奥のものだったりと、とにかく落とされるゲームなのだ（「ハニャー」というクロノアの落ちていく声を、いったい何回聞いただろうか）。背景を奥行きのある3D画面にした弊害ともいえるのだが、足場のわかりにくさがその主な原因である。

自分の操作ミスから死ぬことには納得できても、画面のわかりにくさのために落ちて死ぬのは腹立たしいばかりである。コツコツ苦労しながらHP満タンの状態を保っていても、一瞬でその努力が水の泡と化してしまう…。何度もやられるつらさはあっていい。死ぬことにより初めて攻略法がわかるということが、ACGには往々にしてあるからだ。だが、頻発する不条理な死に方（落ち死に）は、プレイアビリティを著しく損なってしまう。

ストーリー主導で、感情移入しやすい3Dによる演出が見事な本作。悪夢の世界を救う中での友情物語は、大仰な演出がなされて感動的ですらある。だからこそ余計に、進行方向を矢印で示すなど、アクション部分でのちょっとした心遣いがほしかった。よく出来ているだけに残念でならない。

PROFILE

編集部　日野

アクションゲーム歴15年。我が心のACGは「ミッキーのマジカルアドベンチャー」（カプコン）。2Dが好きな僕的にはうれしいこの「クロノア」。結局、2周もやってるんですよね。面白いっすよ。

関連作品

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ（ACG）

メーカー：エニックス／機種：N64／価格：￥6,800／発売日：'97年6月27日

トレジャー制作の2D・ACG。「つかむ」アクションをメインに、「ジャンプ」「振る」「投げる」が基本操作となる。昔ながらの横スクロールアクションで、コアなファン層を持つトレジャーらしい個性的な良作。

風のクロノア-door to phantomile-（ACG）　メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年12月11日

七ツ風の島物語

職人と作家の共同作業が育んだ、愛すべき箱庭

屈指の作家性を誇る「七ツ風の島物語」が再現したのは、強い個性と妥協のない職人芸によって創造された完璧な架空世界だった。

レビュアー●編集部　松平　プレイ時間●20時間

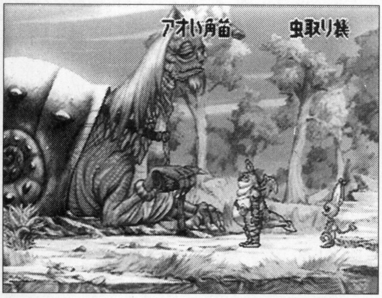
七ツ風の島―不思議な住人が暮らす別世界。七つの風が吹く島。そして、初めてなのにどこか懐かしい場所。「七ツ風の島物語」は、特撮映画「ゼイラム」などの監督として知られる雨宮慶太氏が創造し、「ワンダープロジェクトJ」シリーズを送り出した実績のある制作会社ギブロが構築した、そんな異世界を舞台とする作品である。

主人公はこの島で生まれたばかりの竜人、ガープ博士。プレイヤーはこのガープ博士に同化して、田舎を初めて訪れた少年のように、虫取りや魚釣りをしながら友達を作り、何もかもが新鮮に映る別世界を冒険することになる。彼の体験は1章ごとに童話調の「七ツ風の島物語」として完成される、というスタイルを採っている。

この作品は便宜的に「アドベンチャーゲーム」と呼ばれるかもしれないが、それは公平ではないし正確でもない。「七ツ風」の主眼は、二次元の箱庭をのんびりと歩き回りながら用意された出会いと物語、そして何より箱庭自体を味わってもらうことであり、アドベンチャーの手法を使ったのはこの作品をゲームという枠に収めるための手段に過ぎない。そしてこの箱庭は今まで世に出たゲームで表現された世界観の中でも屈指の独創性を誇っている。その個性の強さは「作家性」としか呼びようがない。この作品を見ていく場合、まさに雨宮監督の新作という位置づけが必要だろう。

いままで撮影されてきた雨宮監督の作品にはスタイリッシュな映像と繰り返し使われるモチーフが混在していた印象がある。特に造形デザインのモチーフは一口でいうなら「和風テイスト」だが、それだけでは形容しようのない独特の「雨宮色」が色濃く投影されたオリジナリティの高いものだった。子供の時、鎮守の森のような土着宗教的な風景に対して抱いた畏れと憧れの感情に今でもこだわり続けている、そんな印象を受けるのは、心の奥底にしまい込んであるはずの我々の原体験と雨宮監督のデザインが共振を起こすからだろうか。そういったモチーフが少年の視点で最もピュアに抜き出されたのが「七ツ風の島物語」である。

乾いた空気と、湿った土の香り



多関節アニメという手法で滑らかに動く住民達。





主人公の目的は失われた「素敵な物語」を新たに作ること。

が匂い立つような箱庭世界。虫の鳴き声、揺れるしめ縄。全体を支配しているのは常に吹いている風。何もかもが新鮮に映る少年の視線をもって描かれた七ツ風の島は、ずっと昔に願った永遠の夏休みをそのまま体現したかのような魅力的でどこか懐かしい世界だ。雨宮監督の独自のセンスによってデザインされた島の諸物は、単なるイメージボードにとどまらない。今までのゲームでは記号として処理されがちだった個々のキャラクターや背景が、精緻な作り込みによって圧倒的な説得力をもってプレイヤーに語りかけてくる。魂が息づいているかのように自然で多彩なパターン数をもって描かれる島の住民や、一見書き割り風だがどんな時でもさりげなく動いている背景は圧巻の一言だ。特に、音や背景の動きを使った、目に見えないはずの風の表現はすばらしいものがある。また、異世界であるゆえに独自の言語体系を操る住民のセリフは我々に認識できないという設定のために、詩のような文体の字幕で内容が説明されたり、フィールドの背景音は自然音だけで構成されるなど、一つ一つの丁寧な作りは有機的に結びついて架空世界の存在感を強固なものとしている。

　これだけの異世界を創造したのは紛れもなく雨宮監督の個性だが、世界観をスポイルすることなくゲームにそっくり移し替えたギブロの力もまた大きい。ギブロといえば「ワンダープロジェクトJ」であり、ロボット育成という斬新なコンセプトが注目されたが、SFCのソフトなのに水たまりに主人公を映り込ませているといった職人芸も注目すべき作品だ。この「七ツ風の島物語」には、彼らの職人気質的なこだわりが存分に発揮されている。雨宮監督のイラストを使ったゲームは他にもいくつかあるが、雨宮色をどれだけ再現しているかというと少々厳しい。原画そのままのキャラをさりげなくゲーム画面で動かしてしまうギブロのこだわりは、その過程を深く考えれば空恐ろしいほどのものだ。

　七ツ風の島を歩いてもらうために用意された繊細な物語もいい。独特のフォントを使った字幕で語られるのどかな雰囲気のストーリーは、やがて竜人が生まれる際に犯さざるを得なかった原罪と切ない思い出を徐々に浮き彫りにしていく。言葉が絞られているだけに、「魂と名前」をテーマとする素朴なストーリーは一語一語が重みを持つ結果となった。架空世界に魂が宿っているのと同様、物語そのものにも言霊が満ち溢れているのだ。少々気になるのはガープ博士が綴っているという設定の物語が今ひとつ弱いこと。自分の行動が細かく反映されないし、文章自体も力不足だ。しかし、この欠点は「七ツ風」を味わう際に大きな支障になるわけでもない。この作品に関する最大の失敗、宣伝展開のまずさに比べれば小さな傷だろう。

　「七ツ風」は内容も遊び易さも昨年末発売のサターンソフト中随一の一般性を持っている作品だが、ライトユーザーには全くといっていいほど知られていない。このゲームの持つゆったりとしたリズムを求めているのは、貪欲に刺激を求めるコアユーザーではなく、日常から自分を一時解放するためにゲームをプレイする一般層ではないだろうか。古びることのない作家性とこだわりから生まれた「七ツ風の島物語」は、いつまでも触れられるのを待っている。

PROFILE

編集部　松平

ナイツ好きにしてTオウガを愛し今期待の新作はバロックと天誅という意味不明の嗜好の持ち主。虫取りと魚釣りをやり倒してロウソクムシ親子はゲット。残るはマキモドキだ。情報求む。

関連作品

MYST (AVG)

メーカー：インタープログ／機種：Mac／価格：¥12,800／発売日：'94年／その他WIN、PS、SS、3DO版あり

本を手にした途端、異世界・MYST島に突然迷い込んでしまった主人公。美しく描き込まれた風景、難解な謎、完璧な異空間の構築が全世界に衝撃を与えた。続編「RIVEN」も発売された。

七ツ風の島物語 (AVG)　メーカー：エニックス／機種：セガサターン／価格：¥6,800／発売日：'97年11月27日

RIVEN ~THE SEQUEL TO MYST~

レビュアー●平和島ミチロウ　プレイ時間●28時間

「MYST」の続編である「RIVEN」その細緻な世界に酔いしれる恍惚の時

「美しく、狂った島」で展開する叙情的アドベンチャーゲーム「RIVEN」は、前作以上に気高い作品であった。

「MYST」から4年……より洗練された叙情世界

『MYST島の夢を見た』――アドベンチャーゲーム「MYST」の魅力は、この一言に集約されるだろう。

'93年に発売された「MYST」は、たった2人の制作者がマッキントッシュで作り上げたという事実が信じられないほどの完成度を誇る、これまでに世界中で400万枚以上ものセールスを記録したアドベンチャーゲームである。

奥深い世界観に裏打ちされた美麗なCGとムービーによる演出、巧みに仕掛けられたパズル的な謎を解く緻密なゲーム性、画面をクリックするだけですべてが進行する簡潔な操作形態、そしてなにより異次元の島を実際に探索しているような没入感をユーザーに与えたことなど、あらゆる点で優れた文句なしの名作だ。

それから4年、「MYST」の続編である「RIVEN」が発売された。前作のエンディングからスタートし、「MYST」で残されたすべての謎が解明されるという「RIVEN」は、どんな世界を我々に見せてくれたのだろうか。

まず驚かされるのが、「RIVEN」で描かれている世界の美しさである。ビジュアル面のクオリティの高さは前作「MYST」でも評価された点だが、「RIVEN」はその遙か上を行くクオリティである。岩や木のような自然物、望遠鏡や潜水艦といった機械類、さらに炎や水面の揺らぎといったエフェクトまでが実に精巧かつ美麗に描かれており、実写であるかのようなビジュアルは圧巻の一言である。7000枚を超えるというCG一枚一枚が高い精度とセンスを誇り、ビジュアルアートとして見ても一級品の出来栄えである。また、総計で1時間以上にも及ぶムービーも滑らかに動き、プレイヤーに臨場感を与えている。ムービー部分とCG部分との境目も自然で、違和感がまったく感じられない。そうした圧倒的なビジュアルが、前作「MYST」から続く壮大なストーリーと共にモニター上で展開し、プレイヤーをこのゲーム叙事詩ともいうべき仮想世界に誘うのである。



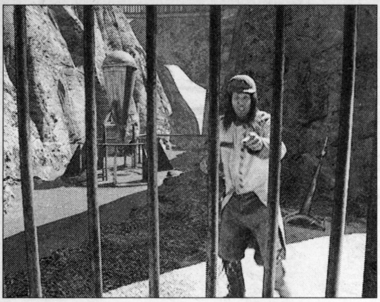
ディテールまで書き込まれた緻密なグラフィック。

高いクオリティのCGとムービ

ーによって描かれた「RIVEN」の世界は、その風景の美しさに呆然としながら無目的に散策しているだけで十二分に楽しめる。想像上でしかないまったく架空の島が、あたかも実在し、そこに文化や生態系まで存在するかのようにプレイヤーを思わせるマジックは前作以上に驚きと感動をもって迎え入れられることだろう。

前作にも増して難解な謎。それをどう捉えるか

そして、アドベンチャーゲームとしての「RIVEN」はどうだろうか。



滑らかに動くムービーも見る者を心酔させる。

ゲームシステムは前作から変わっておらず、画面内のスイッチ等をクリックしていくだけのシンプルなものだ。そうして様々な機械を操作しながら謎を解明していく。

「MYST」の謎も難解なものが多かったが、「RIVEN」の謎は前作のそれを遥かに凌ぐ難解さである。あたかもビジュアル面の強化に比例するかの如く、前作の数倍は難しい謎がプレイヤーを悩ませる。

未知なる島に突然放り出されてしまったプレイヤーは、なんの予備知識もないまま島を探索しなければならない。あまりの情報の少なさに、始めから何をすれば良いのか分からず途方に暮れるプレイヤーも少なくないだろう。

また、前作では、観測機器に数値が表示されたり、紙切れや本に答えが書いてあったりするなど、ダイレクトに答えが見つかることが多かった。しかし「RIVEN」ではそうはいかない。「RIVEN」ではこの世界独自の言語、数字が存在し、謎を解くためにはそうした数字をまず理解する必要があったりもする。機械類に関しても、本作品では「動力」という概念が明示されており、動力を与えないと動作しない機械がほとんどである。こうした複雑な謎、複雑な構造は、プレイヤーを難解地獄に陥れてしまう危険性があるし、実際、どうやって先に進めばいいのか分からないプレイヤーが前作にも増して多くいることだろう。

グラフィックが緻密になった半面、壁の隅に設置されたボタン等も見づらくなったところなども、難解な謎にいらぬ拍車をかけている。事実、壁の隅についている小さなボタンが見つけられず、延々と迷ってしまったことがあった。本作品を自力で解くには、かなりの推理力、観察力、分析力などが必要とされ、中には途中で投げ出してしまうプレイヤーもいると思う。いずれにしても言えるのは、こうした難解な謎を喜びと見るかつらさと見るかで評価が大きく分かれる作品だということである。難解とはいえ、必ず解決の糸口があるので、評価したいところではあるのだが……。

ビジュアル面で大幅にボリュームアップしたものの、システム的に進化がないまま複雑なゲームとなってしまった「RIVEN」は、間口が狭く、かなりユーザーを選ぶ作品だ。また、前作から4年もの時間が経過し、「RIVEN」のゲームシステムは古臭いと言われても仕方のないほど時代遅れとなった感もある。

だがしかし、4年という長い年月を1つの作品に費やし、徹底した緻密で優美な世界観を構築したという点で、前作同様やはり高く評価されてしかるべき作品といえるだろう。

PROFILE

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）

ゲームライター兼エセ詩人。「ガンフロンティア」「メタルブラック」に人生をねじ曲げられたシューティング野郎。最近は洋ゲー＆PCゲームに傾倒している。好きなアドベンチャーゲームはやっぱり「MYST」。www01.u-page.so-net.or.jp/ya2/michirou

関連作品

MYST（AVG）
メーカー：インタープログ／機種：Mac／価格：¥12,800／発売日：'94年／その他WIN、PS、SS、3DO版あり

本を手にした途端、異世界・MYST島に突然迷い込んでしまった主人公。美しく描き込まれた風景、難解な謎、完璧な異空間の構築が全世界に衝撃を与えた。

RIVEN～THE SEQUEL TO MYST～（AVG）
メーカー：SMEインターメディア／機種：Mac＆WIN95（ハイブリッド）／価格：¥8,800／発売日：'97年12月4日
メーカー：エニックス／機種：プレイステーション／価格：¥7,900／発売日：'97年12月23日

ヨッシーストーリー

レビュアー●編集部　日野　プレイ時間●25時間

ただ遊ぶのが楽しい ヨッシーの絵本世界

名作「ヨッシーアイランド」の続編として子供達が待望していた本作は、アクションそのものを楽しめる自由度の高い実験作であった。

「ミッキーのマジカルアドベンチャー」が大好きで、ドナルドダックのお尻のラインに愛着を感じてしまう僕としては、前作「ヨッシーアイランド」のヨッシーたちのお尻のフォルムに否応なく反応させられた。その最新作がこの「ヨッシーストーリー」だ。言わずと知れた任天堂マリオシリーズの、N64ではシリーズ初となる2Dアクションゲームである。主人公は、相も変わらず困らされてばかりのヨッシーたち。彼らはのんびりと平和に暮らしているのに、いつでも災難が降りかかってくるのである。前回は赤ちゃんマリオが空から降ってきたし、本作では前回の事件を逆恨みしたベビークッパが、ヨッシーアイランドを絵本の中に閉じこめてしまう。

卵だったために難を逃れた6匹のチビヨッシーたちが生まれ、相談し合って出した結論がこのゲームの世界観を端的に表わしている。「ぼくらがハッピーな気持ちになれば、絵本の世界も幸せいっぱい。そうすりゃきっときっと元通り」

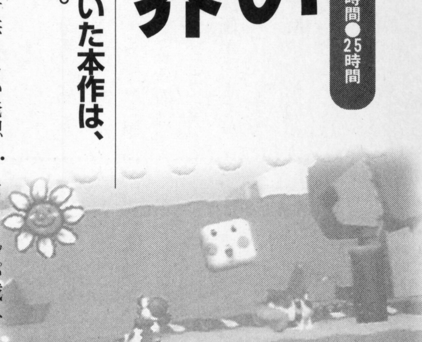
本作の舞台となるのは、子供の純粋できれいな部分だけを抽出したような微笑ましい世界なのだ。ヨッシーたちは、誰かを倒すという思いから冒険に乗り出したのではない。ベビークッパをやっつけて、スーパーしあわせのツリーを取り戻すという目的は一応あるものの、ちびヨッシーたちは大人では思いつかない、子供らしい発想から第一歩を踏み出すのである。

このゲームにおけるキーワードはずばり「しあわせ」。全部で6つのワールドがあるのだが、ワールドを1つクリアするごとに少しずつヨッシーたちは幸せになっていく。得点までもが、「ヨッシーの気持ち」として表示される徹底ぶりだ。とにかくヨッシーを幸せにしてやりたいという思いで、次々にステージをクリアしていくのだが、その道中に見せるヨッシーのかわいい仕草（くんくん臭いを嗅いだり、「ふーん」と空中で踏ん張ってみたり、立ち止まって振り返るなど）がプレイヤーを惹きつける。

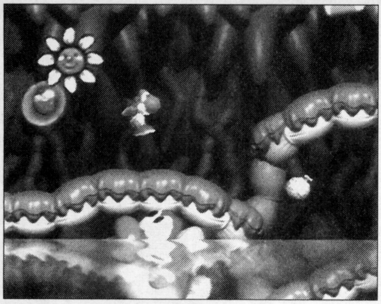
最もかわいいのが、HPが0になりクッパ城へと連れ去られるヨッシーの泣く姿。ACGをプレイしていて、キャラが死ぬことにもの悲しさを感じるのは初めてのことだ。その後のヨッシーセレクト画面ではヨッシーの数が減っており、さらなるもの悲しさを誘う。

一方で、ゲームをすべてクリアすると、今度はベビークッパが泣きながらクッパ城から連れ出されるのだが、その様は悪さをした子供が懲らしめられているようで、ラスボスだというのにほほえましく見守ってしまう。「寒くてもポチがいれば」というタイトルなど、最初から最後まで優しく、夢いっぱいのゲームなのである。

この優しい世界観を支えるのが



ポップなグラフィック。ポリゴンがふんだんに使用され、味のある世界を作り上げている。前作でパステル調だった背景グラフィックは、今作ではダンボール、パッチワーク、木目調、ビニールコーティングなどバリエーションが増し、様々な質感を持ちながら全体では絵本としての統一感を保っているのが見事だ。また、キャラクターたちは丸みのあるポップなデザインで、前作ではぎこちないところもあったヨッシーの動作（ふんばりジャンプなど）もなめらかで自然なものになっている。細かい動作が丁寧に描かれていることでヨッシーの愛らしさが際立ち、より深く絵本世界に入り込めるのだ。


かわいい敵キャラもたくさん登場する。

新しい遊び方を求めた実験作

さて、本作は前作との仕様の変更点において、賛否両論わかれるところだろう。前作では100点満点の減点方式で、主要アイテムの100％収集という分かりやすい目標が設定されており、ユーザーはアイテムを取るためにたまごをバウンドさせるなどして、ストイックに遊び込むことができた。それに対して、今作はアイテムを収集することで得点が加算される加点方式に変更されており、目的に縛られることなく楽しく遊べるのだが、ユーザーを遊び込ませるモチベーションには乏しい。たまごをバウンドさせるといったフィーチャーもなくなり、一応メロン30個を取れば最高得点という目的はあるものの、そのためには相当な根気と熟練が必要となる。ご褒美が少ないだけに、ユーザーとしてはなぜこのようなプレイが必要となるのか、疑問が残る点だろう。これは、本作品がストイックな攻略から、より純粋にアクション自体を楽しませる方向へと、ゲームデザインの転換を指向したためと思われるが、「自由に遊びながらも、やりこんで攻略したい」というのは過ぎた望みなのだろうか。

また前作では、プレイキャラの外にHPを置く（背負っている赤ちゃんマリオがHP代わりだった）という、ACGにおいて革新的なゲームデザインの転換が行われていた。どれだけミスをしても、赤ちゃんマリオを連れ去られなければOKなのだ。従来の枠にとらわれない優れたゲームデザインだったといえる。だが、本作は従来のHP方式に戻り、ゲームデザインの更なる飛躍は見られなかった。

操作性は任天堂ACGらしく良い。ジャンプ1つにしてもピョンやピョーンではなく、ピョーンといった引っかかりのある独特な操作感が気持ちいい。踏ん張りジャンプで空中をさまよう浮遊感や、ブランコを漕ぐ時の揺れる感覚など、操作感覚をここまで心地よく感じさせてくれるのは任天堂だけである。中でも今回は、N64の3Dスティックと振動パックの使用により、十字キー以上の感覚を実現している。少しだけスティックを入れると僅かにキャラがずれることから、個人的には業務用「ドンキーコング」におけるワープ技を思い出した。

「ヨッシーストーリー」は、N64を活かし、新しい遊び方の提示を目指した実験作である。任天堂だけあってその完成度は群を抜いて高く、実験を高いレベルでまとめた手腕は、高く評価されるべきだろう。ただ、名作と評価の高い前作と比べると、ただの良質なゲームになってしまったという感が否めないのも事実だ。

PROFILE
編集部　日野
ACG歴15年。主に任天堂とカプコンのACGが好き。「レッキングクルー'98」は落ち物でがっかり。今は「アイスクライマー」が書き換えられないかと心待ちにしています。かわいいもの好きでかつてはオリーブ少年でした。

関連作品

スーパーマリオ ヨッシーアイランド（ACG）
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800／発売日：'95年8月5日
隠し面を合わせて全54面もある中、多彩なアクションと豊富な攻略が楽しめたACGの名作。スーパーFXチップによるパステル調のグラフィックが特徴的。

ヨッシーストーリー（ACG）　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：￥6,800／発売日：'97年12月21日

ゲームソフトインプレッション リターンズ
求む再評価!!

「このソフトにはこういう切り口があるんだ!」「日の目を見せてやりたい」～同じゲームでも十人十色の感想が浮かぶのは当然のこと。再評価して欲しいソフトとその理由を集めてみたぞ。

Vol.18 読者アンケートから
（ゲームタイトルはアイウエオ順）

R-TYPE
AC/STG

一度死んでもアイディア次第で何とかなる「フォース」システムは素晴らしい。（山梨県　遠藤裕史）

ウィザードリィシリーズ全て
RPG

RPGの原点であって未だに新シリーズが出ているところ。しかしシリーズが進むごとに評価が落ちていってるのが面白い。（大阪府　ポチョムキン）

海腹川背・旬
ACG/PS

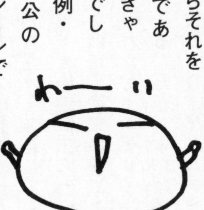
飾りばかり重視の今の時代に、これは珍しくアイディアとゲーム性が重視されているから。あと、上達する為には努力も必要である事を教えてくれたから。（東京都　100てんひさご）

エアーズアドベンチャー
RPG/SS

スタッフの名前はすごいんだけど…。何故に、あのようなものに仕上がったんだろう。名付けて「底抜け超大作!!」（北海道　大滝朝香）

クロノトリガー
RPG/SFC/Vol.4、P.98参照

批評を今読み返すと納得いかないなぁ。時間軸とアイテム売買の不備については同意見だけど、問題は『人間ドラマ』な部分。何度もプレイして（同じシーンを違うメンバーで見て）初めて理解してもらおうって前提でシナリオ作ってんだからそれをくんであげなきゃ失礼でしょ。例・主人公の復活シーンでルッカとマール、どちらが主人公に抱きつくか。両方いる時は年長者が遠慮して本心出さないんだよね。そんな細かい感情の表現がいかにも堀井さんらしくて素晴らしいと私は思います。（宮城県　望月拓）



鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団
SLG/SFC

人の死を感じる唯一のゲーム。ただし史実にそぐわなすぎてアレか…。でもいかに後ろをとるかという明快なゲーム性とユニットがタンクのみ、という分かりやすいSLGは他に例を見ないと思う。（宮崎県　寺岡正貴）

ゴールデンアイ007
ACG/N64/Vol.17、P.116参照

このゲームで両手にマシンガンを持ったとき、手にいつもの2倍の振動が…。オレは今、本当にマシンガンを二挺持っている!? そんな気持ちにさせてくれたこのゲームは、バーチャルリアリティに一歩近づいていると思う。（神奈川県　林英樹）

サイバーボッツ
格闘ACG/AC、SS、PS

もう4～5年前になるが、あのゲームの躍動感と爽快感、メタル系のサウンドは、はっきりと脳裏に焼きついている。空中でも使える全方向ダッシュ、軽快に動く特徴的なロボット達、一癖あるパイロット達など、どれもが僕の心をつかんで放さなかった。格ゲー空白期にその真価を認められぬまま消えていった、悲しき傑作だ。（岐阜県　ジークフリート）

サガフロンティア
RPG／PS／Vol.17、P.98参照

いろいろな意見があると思うけれど、私は結構いいゲームだと思います。今までのサガをやったことないからかもしれないけど。とくにアセルスのストーリーが異色で面白かったです。サガをやりつくした人に批評してもらいたいです。（千葉市　安藤美志）

実況パワフルプロ野球4
SPG／N64／Vol.15、P.113参照

エディットモードの本来の趣旨からあまりにもかけ離れた内容。ステータスの自由度の幅が狭い。低い能力、技能の少ないキャラを受け入れない度量の狭さ。パワプロは選手作成以外は100％の面白さを持っているのに…。このシステムでもっと自由な選手作成とチームエディット（とりあえず大洋、南海、阪急、ロッテの4つを作りたい）を楽しみたい。（静岡県　牧田憲介）

シャイニング・ザ・ホーリィアーク
RPG／SS

個人的にはなかなかしっかり作っている渋い秀作だと思うので。（神奈川県　水野圭一郎）

じゅうべえくえすと
RPG／FC

200円で買ったわりに面白かった。（秋田県　Q．E．D）

真・女神転生
RPG／SFC

十人十色の意見が出てくるゲーム。いろいろな意見をプレイした人々から聞きたい。（東京都　KEN）

スーパードンキーコング
ACG／SFC／Vol.3、P.104参照

このゲームが出たことでゲームの作り方が変化したから。FFⅦに多大な影響を与えたことは一目で理解できる。（東京都　萩本安則）

スーパーマリオブラザーズ
ACG／FC

今までで一番売れた（らしい）、誰もが知っているこのゲームから、ゲーム批評のライターはどんなことを感じるのか、に興味がある。（広島県　中田智志）

スーパーマリオ64
ACG／N64

業界人は脱帽、絶賛するのに対し、ハードのこともあってか、ユーザーの大半は興味なし、という不思議なこのソフト。改めて分析してほしい。（神奈川県　脳が溶ける奇病）

ストリートファイターⅡダッシュ
格闘ACG／AC、SFC

現在の格闘ブームに火をつけたのは言うまでもなく、対戦プレイの普及に大きく貢献した作品であるから。スピードや若干のバランス調整をすれば、現在の格闘ゲームよりも面白いと思う。同じパンチ1つでも根元の方がダメージが大きかったり、今の派手な格闘ゲームにはない真剣勝負が楽しめるから。（大阪府　NAMCOTTER）

セガラリー・チャンピオンシップ
RCG／AC、SS

個人的には家庭用レースゲームの中では未だにBEST1だと思っています。最初にプレイした時には、まっすぐに走る事さえままならなかったのが、だんだん上手く走れるようになった時の達成感！　最近でもクルマ好きの友人が集まると皆で遊んでいます。（愛知県　やっとかめだなも！）



タクティクスオウガ
SRPG／SFC、PS、SS／Vol.7、P.14参照

様々な思いを持ってぶつかり合う人間、多少過激な行動も納得させられる力量、そしてそこから絡み合うように違和感なく出てくるメッセージ。（大津市　ホスファシド）

ダンシングアイ
ACG／AC

名作！　かつて脱衣麻雀以上に「脱がす」ことが楽しいゲームがあっただろうか。「困った部分だけハガれていく」というのが能動的だし、面をクリアするごとにハガすのが難しくなっていくバランスといい、キャラクターのセンスといい、クリア時の「ハガされた」側も別にスッポンポンになる訳でなく、動きで「らしさ」を表現する観点といい、すばらしいの一言。（京都市　byオレ）

チャタンヤラクーシャンク
格闘ACG／AC

あんなにカッコイイ（硬派な）ゲ

ームが1/4ページ（Vol.2、P.17参照）におさまるとは思えない。格闘ゲームの原点が見えるゲームであるから。「動き」のメリハリが現在のものよりも顕著であると思うから。（富山県　日光学）

Dの食卓 AVG/3DO、SS、PS/Vol.4、P.108参照

次世代というものをもろに感じたソフト。同じく初めてゲームをやってて鳥肌が立った作品でもあるから。またゲームの内容の価値観までも大きく変えた作品だと思うから。（大阪府　D2SS？）

デビルワールド ACG/FC

固定画面の中の無限スクロールと言うのか、あのシステムは素晴らしいと思います。小学生の頃、いつも友達と一緒にプレーしていました。（東京都　宇園まこと）

ときめきメモリアル 恋愛SLG/PCE、PS、SS、SFC

最近はグッズ商売のあり方についての声をよく読むが、もう一度、それとは切り離して、ゲーム性を批評してもらいたいです。僕は、このゲームは非常に良く出来ていると思います。（長野県　宮下悠一）

ドラゴンクエストシリーズ RPG/FC、SFC

シリーズとしてのドラクエをIからやって欲しい。ドラクエのストーリー、音楽、グラフィック、すべてもう一度見てみたいから。（栃木県　インドラー）

ドラゴンクエストVI RPG/SFC/Vol.7、P.8参照

私の中では惜しいゲーム。最後までストーリーに感情移入することが出来ず、脇役にも魅力を感じなかった。私としては大魔王を倒したり元の自分を取り戻す事なんてどうでもよく、大きなイベントなどは世界を旅してまわる時に立ちふさがるうっとおしい障害でしかなかったのです。（北海道　しけ）

ナイツ ACG/SS

グラフィックだけ綺麗で、どこがどう面白いのかさっぱりわからん。制作者の自己満足の塊のようなソフト。なんでリングをくぐったりして点数を稼がなければならないのかも不明。プロップサイクルの方が面白い。飛んでるという感じがする。（愛知県　バハムーチョ）

ナイツ ACG/SS

完成した世界観。気持ちよい操作。イメージを盛り上げるBGM。どれも一度に味わえるゲームは他にそう多くない（これで時間制限さえなけりゃ…）。（名古屋市　童夢）

バーチャルボーイソフト

マニアの目からじゃなくっても十分におもしろいと思います。「インスマウスの館」なんて心臓に悪いくらいどきどきします。（愛知県　白神裕久）

バーチャファイター3 格闘ACG/AC

私はリリース時から操作が難解で「避け」は逃げの要素が強く、投げ抜けはまずモーションで見切るのは不可能だと思ってた。「鉄拳3」に比べ、マニアだけが絶賛していた！



絵がリアルなのは認めるが、ゲームとして面白くない。「tb」も含めて再考してくれ！（大阪府　みかえら）

ハイブリッドフロント SLG/MD

自分としては結構楽しく遊んだ大戦略っぽいゲームだが、世の中ではいかなる評価を与えられているのか知らないので（キャラデザは末弥純。中古屋に売りに行った時、店員が驚いていたのが不思議だった）。（東京都　御心ボンバー）

バトルマスター　究極の戦士たち 格闘ACG/SFC/Vol.17、P.43参照

メチャクチャ面白い。やっていると制作者のねらいや格闘ゲームへのこだわりが伝わってくる。おそらくゲーム批評ではたいしてやり込んでいないから「ゲーム自体面白くない」なんて言ってしまうのだ。文句があるなら来い!!　マジで。（千葉県　TEM）

パネルでポン PZG/SFC、GB/Vol.11、P.94参照

私設「パネポン普及委員会」の長をしているから。昨日SUPER HARDを正式クリアできて感動

した。追悼・横井軍平の意味も込めて。

（東京都　RAZ）

ヴァンパイアシリーズ
格闘ACG／AC

ヴァンパイアから、ハンター、セイヴァーとそれぞれの2をまとめて批評すれば面白いのではないでしょうか。Vol.17では、キャラゲーとしての印象が強くなったことについて述べられていなかったと思うのですが。（京都府　緑朗）

ファイアーエムブレム 紋章の謎
SRPG／SFC／Vol.1、P.28参照

ユニットが単なるコマでなく、きちんとした人間として描かれていました。私はそれまで、数値に絵がついているだけの、実に無味乾燥な、光栄歴史シリーズでしかSLGに接してませんでしたから、血も肉もあるこのゲームとの出会いは衝撃的でしたよ、かなり。

（岡山県　馬場浩司）

ファイナルファンタジーⅦ
RPG／PS／Vol.14、P.94参照

あれだけのクソゲー、いや、詐欺ゲームなのに、結局評価が高いから。確かにCGはキレイだったが、ただそれだけで、ゲーム性は最悪！キャラクターに感情移入はできない。しかし、これは映画的だからではない。私は映画で何度も泣いたり笑ったりした。つまり、演出がどヘタだったということだろう。

（兵庫県　エンタープライズD）

ファイナルファンタジーⅦ（含インターナショナル）
RPG／PS

超大作ゆえに、不当かつ過剰に非難されていると思う。この内容、「FF」か「ドラクエ」以外のタイトルで発売されてたら、誰が文句をつけるだろうか？

（大阪府　やま～）

ヘラクレスの栄光Ⅲ
RPG／SFC

秀逸なシナリオと巧みな演出で、いままでプレイしたRPGの中で一番印象に残っている作品なので。「ヒッポンスーパー」以外ではほとんど触れられたこともなく、忘れられてしまうのはもったいない。

（群馬県　久保善計）

メタルマックスシリーズ
RPG／SFC

このゲームの面白さを再確認して、オリジナルの新作を出して欲しい。

（岡山県　タケシ）

リンクの冒険
ARPG／FCディスクシステム

アクションRPGの最高峰!!　普通のRPG以上に旅をしている感覚が味わえる。その一番の要因は押しつけがましさを感じさせない作りであろう。落ち着いたグラフィックや最低限しかない情報量もプラスに作用している。

（滋賀県　めざせ！　週刊化）

リンダキューブ　アゲイン
RPG／PS／Vol.18、P.108参照

これはいいです、とっても。サチコもいいし、もう少し大きくあつかってもいいと思う。2年前のゲームなのに面白いし、あの当時そのままのショボいグラフィックだからこそ味があってよかったと思う。

（新潟県　石川よしひろ、知ってる？）

ルナ　エターナルブルー
RPG／MCD

RPGでメインテーマにそった音楽をあちこちで流している。当たり前といえば当たり前のことだが、それを実行しているソフト。ストーリーゲームのBGMはメインテーマを大事にしていないのが多い。レイアース（SS）なんかもBGMは行き当たりばったりなのに、なぜ問題にならなかったのかなぁ？　と。

（岩手県　川辺剛史）

レイストーム
STG／AC、PS

4面からロックオンが命がけ。気持ちよさがない。まだシューティング最高峰とは言えないと思うが、プレイステーション版ではどうなんでしょう？（千葉県　栗原郷志）

ワルキューレの伝説
ARPG／AC

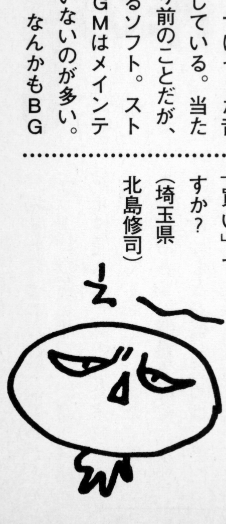
ワルキューレなくして美少女ゲームの何たるかは語れないでしょう。

（静岡県　板妻レンジャー希望）

ワンダープロジェクトJ2
AVG／N64／Vol.13、P.98参照

一時はこのソフトの為にN64を買おうかと思ったほどなのですが、この凄まじいまでの値崩れの原因は何なのですか？　980円なら「買い」ですか？

（埼玉県　北島修司）



電車でGO！

業務用が開拓した層以上のユーザーを獲得した優秀作

業務用同様一般層を巻き込んでヒットした移植作。メモリの限界の中で再現された映像が光る。

レビュアー●片山　隆　プレイ時間●15時間

「電車でGO！」の家庭用移植のリリースが流れたとき、周囲の声は若干懐疑的だった。「あの筐体だから面白い。それに専用コントローラー（マスコン）を他に何に使うのか疑問」「衆人環視の下でテクニックを競う究極の見せびらかしゲー。練習用には良いがヒットするか？」という具合である。かくいう私もその一人だった。だが、発売第一週で実売30万枚弱のヒットを記録。マスコンに至っては市場から瞬間的に消える始末。こうした批判をマニアの戯れ言として痛快に打ち砕く結果となった。秋葉原は久々にソフトを求める一般層で溢れたという。業務用の存在が、アーケードで遊んでみたい、でも恥ずかしいという鉄道好きライトユーザーの需要を掘り起こし、双方でヒットした優れた展開になったと言える。

　移植度は総じて良い。特にCG部分の再現性を評価したい。運転中に前方から山が突然空中に出現するなどご愛敬の部分はあるが、むしろPSの1メガという少ないメモリの中でよく頑張った。なにしろレースゲームのように同じコースを周回させることができないのだ。圧縮した路線データを列車の運行に伴って無理なく展開し、表示させたプログラマーの力量は相当なものだと思われる。操作性もまずパッドでの操作を前提にして作られており、業務用の味を充分に噛みしめることができる。



ズンタタ作詞作曲の主題歌も良。

　気になる続編だが業務用がすでに制作決定と聞く。アンケート葉書の中に希望路線記入欄があることからも、それは明らかだ。ファンとしては身近な路線がゲームに登場すればそれだけで嬉しいだろう。ＪＲの各会社ごとに違う路線データを入れ、駅の待合室に筐体を設置しても面白い。また、先日新幹線あさまの開通で廃線となった碓氷峠などを盛り込めば、どんな紀行文や映像にも負けない、まさにゲームならではの保存と継承ができるはずだ。このように「電車でGO！」は、現実社会に対してゲームが様々にかかわることができる、本当に夢の膨らむタイトルなのである。そしてその時は必ず家庭用に移植してほしい。それが現行機種なのかは不明だが、せっかく購入したマスコンがまったくの無駄に終わる姿は、見たくない。

PROFILE

片山　隆（かたやま・たかし）

1971年生まれ。ゲームライター。趣味は散策とオリエンテーリング。鉄道模型のファンでトミックス、KATO、メルクリン、ライオネルといった言葉に敏感。ゲームは海外のPCシミュレーター系を好む。

関連作品

ミッドナイトランディング（SLG）
メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'87年

「電車でGO！」の原点とも言えるタイトー「止まり系ゲーム」第一弾。航空機を操縦して夜間着陸を試みるフライトシミュレーター。地元の空港に降りるのが楽しい。

電車でGO!（SLG）　メーカー：タイトー／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年12月18日

GameSoft Review 17

ファミスタ64

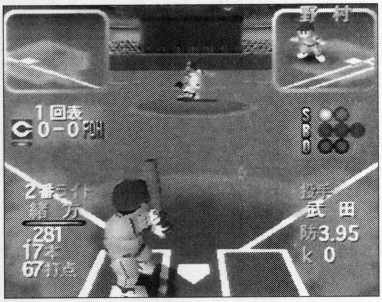
N64で実現したファミスタの正当な進化

昨今、実況シリーズに押され影の薄かったファミスタ。その最新作はN64というハードを得てどのように進化したのだろうか。

レビュアー●編集部　小野　プレイ時間●30時間

　優れたスポーツゲームには、スポーツの楽しさをゲームデザイナーが独自の視点で切り取った「作品」的な側面がある。ファミスタでいえば、ビュッと投げたボールをスコーンと打つ、野球の原始的な魅力の表現だと言えるだろう。それはライバルと言われるコナミの実況シリーズと比較することでより鮮明になる。「実況」は配球の読み合いやダイナミックでスピーディなプレイで濃い野球ファンを唸らせており、ゲームを通してプロ野球に触れる魅力がある。

　しかし、打撃が複雑になった反面、外角低めの直球に足を踏み込んで合わせるというより、カーソルをボールに合わせてAボタンを押すという味気なさを感じさせることも、また確かだろう。一方でファミスタは、投球に高低の幅が乏しく、変化球の表現が極端であるなど漫画的だが、その分「バットのしなりでボールを打ち返す」感覚がある。このいわば草野球的な魅力が、3Dスティックというアナログな入力デバイスと高いレベルで結びついた。



ファミスタの野球理論がN64で更に進化。

　また、お馴染みの追加ゲームモードでは、全国各地を巡って選手をスカウトする「君の最強チームを作ろう」を評価したい。ここではプロ野球という現実の題材といえども、個々のデータはゲームデザイナーの主観の産物であることが改めて示されている。野球に限らず、細部のデータ決定はファンのみならず版元からクレームが付く場合もあり、時に頭痛の種だ。特にこのモードでは選手に老化の概念を入れ、何年も試合を繰り返しながらベテラン選手と若手選手を入れ代えて最強のチームを作り上げる、アクションゲームとしては新しい遊びを提唱しており、選手の実働年数という目に見えない素養が鍵となる。当然ゲーム中で長く働く選手とそうでない選手を制作者側が予断しており、一部のファンと選手には不満が残るだろう。だが、ゲームが主観の産物である以上、現実の記録を制作者が咀嚼して活用するのは当然で、このモードは現実とゲームの付き合い方をより深めた点で意味がある。コミカルな中にも牙を隠し持ったソフトだ。だが、それだけに制作者の記名などで、野球に対する視点を明らかにすることも、また重要だったのではないだろうか。

PROFILE

編集部　小野

少年野球以降野球から遠ざかるが、高校のブラバン時代の野球応援と「江夏の21球」（山際淳司著）で「見る楽しさ」に目覚め、再び草野球を始める。千葉ロッテのファン。長くコナミ派だったが、本作でファミスタの楽しさにも開眼。

関連作品

実況パワフルプロ野球４（SPG）
メーカー：コナミ／機種：N64／
価格：￥8,900／発売日：'97年３月14日
ファミスタと人気を二分する人気シリーズのN64版第一弾。２軍選手を育成ＳＬＧのノリで育てるサクセスモードが追加され、野球ゲームの遊ばせ方に新しい道を開いた。

ファミスタ64（SPG）　メーカー：ナムコ／機種：N64／価格：￥6,800／発売日：'97年11月28日

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 ——

光る細部の作り込み。サッカーSLGの一つの完成形態

練り込みに欠けるが優れたシステムを提示した「サカつく」。この作品は前作のアイディアを見事に開花させた理想的な続編だった。

—— レビュアー●編集部　松平　プレイ時間●60時間

サッカーをゲームで再現するという試みの成果

「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2」、通称「サカつく2」は、サッカークラブのオーナー兼監督の立場でチームを育成・経営していくSLGである。1年の間にJリーグの公式戦36試合＋αをこなさなければいけないため、非常に時間がかかるゲームだが、中毒性は高い。

前作「サカつく」は、22人がフィールドで入り乱れるサッカーというスポーツのダイナミズムを再現するために、SLGという従来のサッカーゲームとは違った新たな切り口を提示した記念碑的作品だった。新たな試みであったため、序盤がシビア、育成方法が分かりづらい、など、全体的に調整不足の感があったのは否めない。しかし、育成の概念やハイライトシーンのみをピックアップした試合ダイジェストの存在など、今までアクション一辺倒だったサッカーゲームに新風を巻き起こし、熱狂的なファンを得るに至った。これで手応えを掴んだ制作者側が満を持して発表した続編が、この「サカつく2」である。



実況は多彩でレアな会話も存在する。

本作は、前作の不満点はほぼ解消された理想的な続編に仕上がっている。たとえば、インターフェイスが改良され、体感ロード時間が軽減されたことで、ウィンドウの開閉が宿命づけられたSLGとしての遊び易さの向上がはかられている。また、練習成果の表示、チームの総合力のグラフ化によって、育成の手応えが増した。試合中の選手の表示パターンも増加したことで、チームの成長に伴って高度な戦術が見られるようになるなど、パラメータの上昇が目に見えて分かる。感情移入している選手たちの成長が如実に分かる嬉しさ。このような改善で「サカつく」シリーズの基本構造である、育成（作業）と試合（ご褒美）の循環系がよく回るようになり、出来のいいシステムがいっそう引き立つ仕上がりとなっている。

前作は新システムをユーザーに示し、反応を探るという趣きのあるいわば試作品だった。「サカつく2」は前作の切り口をさらに明確化した、サッカーゲームのシステムデザインの一つの完成形態といって良いだろう。

PROFILE

編集部　松平

「がんばれキッカーズ」でサッカー道に入り、（株）シミズスポーツにて勤務経験（国立競技場のモギリ）あり。客の歓声だけ聞こえるのは物悲しかった。好きなチームは浦和レッズ。

関連作品

ベストプレープロ野球（SLG）

メーカー：アスキー／機種：ファミコン／
価格：￥5,800／発売日：'88年7月15日

野球SLGの名作。主眼は組織作りにあり、いついかなるときでも逆転できる夢のオーダーを組むことが目標。現在ウィンドウズ版が鋭意制作中と聞き、期待大。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2（SLG）　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'97年11月20日

GAMESOFT REVIEW 19

64大相撲

個性派はハードを選ばず。ハイスペックな奇ゲー登場

およそすべてのプラットフォームに存在し異彩を放つ個性的なゲームたち。ハードルが高いといわれるNINTENDO64に早くも登場。

レビュアー●がっぷ獅子丸　プレイ時間●70時間

世の中「相撲ゲーム」というジャンルがあるが、相撲のルールや理屈を只格闘ゲームにしただけや、スタイルや独特の儀式を面白おかしく茶化しただけで中身さっぱりのダメゲームばっかし。そんな中「相撲」をなぜか「恋愛育成」と結び付けて、なおかつ「真剣」に作ってしまった驚異のゲームがこの「64大相撲」。N64ゲーム中一際地味なパッケで〈商品としての見た目〉の演出が弱いソフトではあるけれど、これは「横綱を目指しながら女の子と仲よくなって行くポリゴン恋愛育成相撲ゲーム」という非常に斬新かつ挑戦的な内容で、こういうのを一発ギャグの思いつきで作ろうとしても開発負荷の物凄く高いN64じゃ「1万もでりゃ」的な志の低い作り方は出来ないんですよ普通。これを考えた奴はバカ星から来たバカバカ王子かとも思いましたが、パラメータを上げて技を増やしたり女の子と仲良くなる「自分は相撲を取る事でしか自分を表現できないっス」という純粋な力士の心情をうまくモチベーションにしてあって、女の為に今場所は押し相撲中心で行こうとか技の習得に命かけたりするところが妙なやる気を誘う訳です。しかも彼女を助けるためハイジャックを飛行機からうっちゃりをする等不条理かつ大量なイベントがやけに丁寧に作ってあって僕は異常な感情移入をさせられました。んで肝心のアクションはというと、スピーディな操作が結構快感でゲームを長持ちさせる絶妙なバランスでまとめ上げられてます。操作は基本的に3Dスティックとボタンだけですが、この至極単純な操作性の中に相手との間合いや土俵のフィールドの位置での技の出方、相手のかわし方で如何にイメージ通りの魅せる相撲を取れるかとか習得する技の豊富さがなかなか相撲ゲームとしても奥深い作りになってます。また怪鳥に捕まえられた力士が高空から落とされてトランポリンで風船を割っていくなど奇怪なコンセプトのミニゲームが満載されておりこれはもう「ネジを外した本気の作り」が任天堂の理解を得たのか知りませんが、N64は奇ゲーでもここまで作らにゃ通らんのかという不思議な納得をさせるゲームなのでした。



みょうに質感のある力士がくりひろげる恋愛ストーリー。

PROFILE

がっぷ獅子丸（がっぷ・ししまる）

1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな30歳。

関連作品

バルクスラッシュ（3DSTG）
メーカー：ハドソン／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'97年7月11日

恋愛育成3DロボットSTG。STGで高得点を取るとナビゲーターの女の子が喜び、その能力や恋愛度が上がる。最終面が近づくにつれ恋愛度はどんどん上がっていくが、ゲームの緊迫感がどんどん薄れていく怪作。

64大相撲（SPG）　メーカー：ボトムアップ／機種：N64／価格：￥7,980／発売日：'97年11月28日

バーチャストライカー2

個人技に走らない組織的サッカーゲームの魅力

アーケードでいま最も人気のある対戦ゲーム「バーチャストライカー2」。それは欠点を持つものの、完成度の高い作品だった。

レビュアー●ナガオカキョーイチ　プレイ時間●100クレジット分

「バーチャストライカー2」は2年前に登場し、好評を博した人気サッカーゲームの続編である。その最大のポイントは、業務用という制約の中で、客観的な、サッカーのチームとしての視点を重要視しているところだ。

前作はモデル2基板を用いて選手をポリゴンで表示しフィールドの空間性を表現するなど、高い評価を得た作品である。その本質は直感的なパスやシュートが良く決まり、システムを理解したユーザーであれば1人でボールをゴールまで運ぶことも可能な、個人技的なサッカーゲームであった。

これに対し本作品では、ただ闇雲にボールをもってドリブルしてもすぐに敵ディフェンダーに奪われ、安直なパスは必ずカットされる。ダイレクトパスの導入などシステム的な変更点からも、客観的視点に立った、選手それぞれを手足のように動かしボールを回すプレイが望まれているのである。いかに試合を組み立ててゴールまでもっていくか、という過程が重視された、組織的なサッカーゲームだといえる。このためボールを支配するという臨場感がより心地よく、得点したときの爽快感や達成感も高い。また三すくみ的なチーム同士のダイヤグラムは対戦に深みを持たせ、サイドからのセンタリングシュートの成功率の高さは、2分弱の短い時間のなかでゴールの快感を提示している。サッカーの面白さを盛り込みつつ、間口を広げることに成功しているのである。



思わず見入ってしまうゴールリプレイ。

ただ、このゲームの魅力を損なうプレイ技術がいくつか存在する。なかでも問題なのは、センターサークル付近からのロングシュートがほぼ確実にゴールしてしまうことだろう。対策は中盤でボールを持った選手をフリーにしないという1点のみ。やり込んだユーザーでもチームの相性や選手の位置関係によっては難しい要求である。これは本作品のコンセプト的な魅力を半減させるものだ。

本作品は完成度が高く、ワールドカップ効果もあって非常にインカムの高い人気作品である。だからこそ上記のような技術の存在に対して、制作者側はユーザーのモラルに任せることなく、ポジティブに何らかの対策を講じて欲しいと考える。

PROFILE

ナガオカキョーイチ

1973年生まれ。ゲームライター。アーケードあがりの負けず嫌い。学生時代サッカー部所属、補欠から抜け出せなかった経験アリ。しかしゲームではレギュラー。

関連作品

バーチャストライカー（SPG）

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'95年

プレイヤー以外のコンピュータ選手のルーチン、そのゲームバランス、どれも非常に優れており、対戦に盛り上がりを見せた、今もなおインカムを稼ぎ続けるサッカーゲームの秀作。

バーチャストライカー2（SPG）　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'97年

GAMESOFT REVIEW 21

ギャロップレーサー2

競馬を知る人には必ず伝わる面白さがある

騎手を主題にしたレースゲーム的競馬ゲーム。レース展開の雰囲気、そして実名で登場する名馬たち。競馬をしり興味のある人間には必ずこの面白さが伝わるはずだ。

レビュアー●林村わたる　プレイ時間●20時間

最近元気のいいテクモの良品

なぜ競馬において騎手は必要なのか。コースに沿って馬を走らせるのは当然として、重要なのは馬がその能力を最大限発揮できるように馬をコントロールするということ。ほんの数分のレースの中で、ペースやコース取り、レース展開などの多くの要素に対し的確に判断を下し、騎手は馬を走らせなければならないのだ。

さて最近「モンスターファーム」のヒットなど、好調なテクモの人気シリーズ「ギャロップレーサー」（以下GR）の新作GR2は、騎手の気持ちになって馬を走らせることができる競馬ゲームの良品である。騎手の視点に立ったゲームは、例えばFCの「ファミリージョッキー」やSFCの「ダービージョッキー」、またアーケードの「ファイナルハロン」などその数は多い。だが、レース中の駆け引きや騎手の心理をこれほど表現したゲームはこれまでなかった。このままでは前が詰まって先に出られなくなってしまうのではないか。本当にゴール前の直線に入ったら内が空くのだろうか。周りの馬は一体いつスパートをかけるのだろうか。こうした心理的葛藤をこのゲームからは十分に感じることができる。実際前にいる他馬のせいでスパートが遅れたり、他馬のスパートに出遅れて大敗したりということが頻繁に起こる。

また往年の名馬から期待の新鋭まで1000頭以上の競走馬が実名で登場することも、プレイヤーの思い入れを深める。例えば秋の天皇賞をメジロマックイーンで勝ち、「俺は武豊に勝った」などという勘違いにも浸ることができる。個人的には、ゴール前数メートルで私の15万円の儲けを帳消しにしてしまったトーワダーリンに乗って安田記念に負ける遊びに凝っている。卑屈だけど。

正直、多少の競馬の知識が無いとそれほど楽しくは感じられないかもしれない。そこが一つのネックにはなっているが、知っている人にとっては遊ぶ価値は十分にあるゲームだといえるだろう。ほんの少しかもしれないが、競馬の見方に深みがでると思う。



騎手の気分になるのはなかなか心地よい。

PROFILE

林村わたる（はやしむら・わたる）

1968年生まれ。編集者兼ライター。競馬歴8年。馬券的中最高倍率256倍。「ファミリージョッキー」「ダービージョッキー」「ファイナルハロン」のプレイ経験有り。'97年秋のＧＩは全敗す。無念。ちなみにゲームはオールジャンルOK。

関連作品

ファイナルハロン（RCG）
メーカー：ナムコ／機種：アーケード／
発売年度：'97年
体を動かす競馬レーシングゲーム。馬の得意戦法に合わせたペース配分が必要だが、コース取りなどはそれほど気にせずとも勝てる。一般層をも視野に入れたアーケードならではの作りだ。

ギャロップレーサー2（RCG）　メーカー：テクモ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年11月20日

成熟期を迎えたレースゲームの今を語る

新世代機以降、加速度的に精度の増したレースゲーム。業務用でも年々そのレベルは上昇している。ストイックにタイムを刻む物、実車の性能を如実に表した物、パーティゲームに徹するコミカル系など、種類も多様だ。まさに成熟期を迎えたレースゲームの今を語る。



グランツーリスモ①
レースゲームの一つの回答

レビュアー●中条雅弘　プレイ時間●60時間

「グランツーリスモ」は1つの結論を出してしまったのではないだろうか。より実車に忠実なディティールと圧倒的なアイテム数。これらは、既存のレースゲームユーザーだけではなく、実際に車を所有しているモータースポーツファンや、ゲームに興味のないカーフリークをも取り込んでいる。車の知識という共通言語をゲームを通して論じあえる、レースゲームの完成型といえよう。

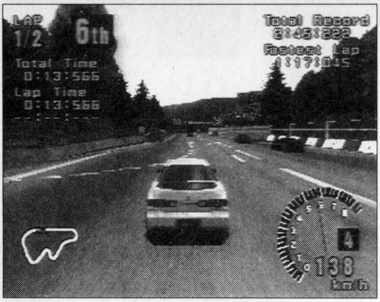
家庭用レースゲームはパッドでの操作性が評価のすべてだと考えられる。操る楽しさが分かりやすい方が、より良いゲームだということだ。このゲームでは、駆動方式（FF、FR、MR、4WD）

グランツーリスモ②
膨大な版権量はSCEIならでは

レビュアー●編集部　小野　プレイ時間●20時間

「グランツーリスモ」は、プラットフォームホルダーのSCEIだから実現した、横綱相撲的なゲームである。ゲームデザインもさることながら、それ以外の部分で見るべき点が多い。特にこのゲーム中に落とし込まれた車の版権の量は、従来の業界の常識ではとうてい考えられないレベルの物だ。

プロ野球選手の実名使用やF1のライセンスなどの場合、すべての版権使用を統括して管理する団体があり、ゲームメーカーはその窓口とまとめて交渉すれば済むシステムとなっている。しかし、自動車業界の場合、すべての市販車メーカーの版権を統括管理する窓口は存在せず、権利の許諾を得るた



デュアルショックの振動も新しい感覚だ。

と、エンジンレスポンス、そして車の重量の組み合わせで、実にうまく各車種の操作性を実現させている。FRはスピンしやすく、FFは安定しているなどの違いが実にわかりやすい。エンジンレスポンスは、いわゆる「ふけ上がり」で表現され、パワーバンドへの到達時間や幅などが車種によって異なっている。さらに車重はブレーキ性能に影響し、当然、重い車ほど、複合コーナーなどからの急加減速が難しい。これらがユーザーの各車種への想像に近い形で設定されているため、違和感なく受け入れることができる。操作感の違いを納得し体感できるわけだ。

従来のレースゲームはコースの攻略をメインにしていたが、このゲームでは、コンセプトを生かすため、車の設定や、操作しやすくて速い車を探し出すといった、車自体の攻略がメインになっている。豊富な車種の選択や、柔軟な設定の幅が、魅力を深める要因になっているのだ。ゲームにおけるレースというカテゴリーは、元来、障害物競走だった。それが、より実際のレースやカーライフの楽しさに近づき、より深い楽しさが生まれている。

このような現実世界に即したシミュレータ的なリアルさと、車自体を楽しもうという姿勢が、一般のカーマニアをも捉えたと言える。ゆえに店頭で売り切れ続出となっているのも至極当然の結果で、優れたレースゲームの一つの回答といえるのだ。

PROFILE

中条雅弘（なかじょうまさひろ）

1967年生まれ。免許を取得して早、10年。筑波でのショップ主催の走行会などに参加している。愛車は赤のロードスター。好きなレースゲームは、GTを除くとリッジレーサー。'98年は屈辱の免停スタート。その鬱憤をGTにぶつけている。



美麗なリプレイ画像。従来のレベルを超越。

めには開発者が個々のメーカーと直接交渉し、権利使用料などを払わなければならない。当然全社がテレビゲーム文化に協力的とは思えず、ゲームの中とはいえ、他社の自動車と比較されることを敬遠する可能性もあり得るだろう。こうした交渉やクオリティチェックなどの労力、ギャランティの総額など、実際のゲーム制作に関係ない点を想像しただけで、サードパーティにとっては実現不可能な夢の企画だと思われる。開発者は「モータートゥーン」シリーズを制作しながら、この企画を温めていたと聞くが、まさに車に対する執念の産物といえる。これを正面突破で実現させた点は、プラットフォームホルダーとしてのSCEIの面目躍如という所だ。東京モーターショウなど直接ゲームに関係のない場所でのイベント出展など、本体の牽引ソフトとしての役割も充分果たした。また、新型コントローラー「デュアルショック」対応の目玉として、年末商戦のイベントとソフトを連動させており、プロモーション戦略的にも見るべき価値の多いソフトである。

「グランツーリスモ」は、ただリアルなだけに留まらない、カーライフシミュレーションとも言える巧みなゲームデザインと、SCEIの戦略ソフトとしての顔が融合された、プラットフォームホルダーが提供するに相応しいソフトである。様々な意味で今のPSらしい名作だと言える。

PROFILE

編集部　小野

自動車運転歴６年。ほぼペーパードライバー。愛車はレンタカー。レースゲームは「ゲーム」と割り切るが、実車への憧憬を捨てられず、シミュレータ系も好む。好きなレースゲームはバーチャレーシング。

グランツーリスモ (RCG)　メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年12月23日

コミカルレーシングの面白さ

レースゲームのもう一つの方向性、コミカルレーシング。家庭用ではパーティゲームの類に括られがちだが…その魅力の土台とは何か。

実車系にはない自由なゲームデザイン

レースゲームには実車を模したリアル路線の他に、キャラクター重視のコミカルなレーシングがある。抜きつ抜かれつ「チキチキマシン猛レース」的な楽しさが満載のこのジャンルだが、その土台となっているのは、腰の入ったレースゲーム本来の作り込みだ。

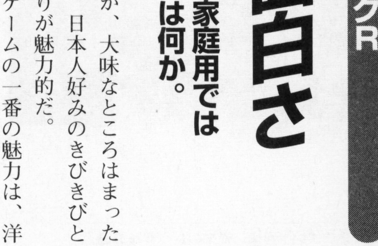
その筆頭に上がるのが任天堂の俊英「ディディーコングレーシング」。英レア社の開発だけあり、洋風な世界観が温かい。ゲームデザイン的には、レースゲームとストーリーモードを無理なく融合させた、一人遊びとしての追究が光る。自動車、ホバークラフト、飛行機と自機に3種類の幅を持たせ、同じコース上でも新鮮味を増させながら、全体として無理なくまとめている点に、バランス調整の妙技が光る。アイテムも整理統合され、各々にレベルが付くなど戦略性が増した。走行感覚的にはRボタンを押してのドリフト、特にドリフトからの立ち上がりが小気味よい。一見マリオカートのようで、その実まったく異なる走りを見せてくれる。レースゲームはハンドルを切ると車がどう反応するかですべてが変わる点を体現した。

「マイクロマシーンズ」は、ビリヤード場、食卓、化学の実験室といった生活に身近な場所をレース場に、ミニカーっぽい車をラジコン感覚で運転するレースゲーム。家庭用としてはナムコ初の洋ゲーだが、大味なところはまったくなく、日本人好みのきびきびとした走りが魅力的だ。

このゲームの一番の魅力は、洋ゲーらしいキュートでキッチュなセンスの良さ。基本的なルールを修得するための自動車教習所では、美人のお姉さんが、おいたをするドライバーを優しく叱ってくれる。さらには8人対戦まで可能なパーティゲーム性。コミカルなアイテム群。とはいえ、その奥にはショートカットを探す楽しさや、ゴーストカーの保存、また一人プレイで様々な車を収集して行き、それらを賭けて対戦する面白さといった、レースゲームとしての作り込みがある。

一方「ソニックR」は、自分がソニックワールドのキャラクターになって、3D視点で「かけっこ」をするゲーム。元の「ソニック」のゲーム性からすれば、至極まっとうなゲームデザインだが、残念ながら熱中できない。ステージ上をびゅんびゅん走り抜けていく爽快感と、コースの自由度やアイテム探しという2つのゲーム性が未消化のままに終わってしまった。

レースゲームの多くがリアル化を志向してゲームデザインの「自由度」を自ら狭める中で、コミカルなだけに様々な挑戦が可能なこのジャンル。それだけにパーティゲームだから、対戦だからといった言い訳に甘えて欲しくない。



一人遊びの追究。「ディディーコングレーシング」。

●ディディーコングレーシング［RCG］メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：'97年11月21日／プレイ時間：10時間
●マイクロマシーンズ［RCG］メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年1月1日／プレイ時間：8時間●ソニックR［RCG］メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年12月4日／プレイ時間：8時間

デイトナUSA ロングランの秘密

デイトナUSA。今もなお現役で稼働している、レースゲームとして異例のロングランを続けているタイトルだ。当初はコアユーザーを狙ったはずが、なぜ一般層にも受け入れられたのか。制作者にその秘密を聞いた。



名越　稔洋氏
セガAM2研副部長。業務用「バーチャレーシング」のディレクター、「デイトナUSA」「スカッドレース」のプロデューサーを勤める。現在新作ゲームを鋭意制作中。

現在業務用で最もロングランを続けている大型筐体ゲーム、それが「デイトナUSA」だ（「コインジャーナル」年間インカムベスト20の中で唯一'94年度作品）。開発者の中にも目標としている者が多いと聞く。その成功の秘密とは何だったのか。当時プロデューサーを務められた、セガAM2研副部長、名越稔洋氏に聞いた。

（「デイトナUSA」のロングランに対して）開発者によって違うと思いますが、僕はそのゲームが対象とするユーザー層を最初に決めて作り始めるんです。まぁ、だいたい裏切られるんですが（笑）。ただ裏切られつつも、最初に狙った層からある程度の支持は得られるんですね。それがなぜコアユーザーを狙ったはずが一般層に受けたりするのか。その仕組みは正直言ってわかりません。結論としては、狙った層には絶対受けるんだから、ということだけです。「デイトナUSA」で言えば、最初はコアユーザーに受ければ万々歳。あのだらしないくらいに滑っていくドリフトは、一般のお客さんには難しいだろうと思っていました。でも、一般の人が遊び続けてくれているおかげで、ここまでロングランしている。その理由を自分なりに分析すると、一般層がデイトナを遊んで「気持ちが乗れる」、ちょっとゲームしてるぜという気持ちになれる物になったからじゃないかと思っています。ただ、これは結果論ですね。

結局ハンドルを切ったら何をしてくれるかなんです

では、最新作「スカッドレース」はどうか。正直な話、スカッドを作っていた頃は、デイトナが凄くプレッシャーでした。会社はデイトナと同じくらいの売り上げを期待して、ユーザーもデイトナと同じノリを期待する。それを両方を満たすことはできたかもしれないけれど、その時は賭けになるのでできないと思ったんです。それで片方に絞った。今から思えば反省点がいろいろあるゲームです。ドライブゲームの面白さって、結局ハンドルを切ったら車が何をしてくれるかにつきると思うんですよ。「リッジレーサー」だとドリフトで画面が横に流れる楽しさとか。「バーチャレーシング」がF1レースを題材にしているのに、あんなにサスペンションが柔らかいのは、元になったクラシックカーレースの仕様をあえて残したからなんですね。「スカッドレース」でも、こうした視線をもっと追究するべきだったと思いますし、あのリアルな環境の中でそれが実現できていれば、もっとわかりやすい遊び方が提示できたんじゃないか。それが悔やまれるし、次回の目標ですね。（談）



弱肉強食の業務用の中で奇跡のロングランレースゲーム。

RACE GAME SOFT SPECIAL

デイトナUSA (RCG)　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売日：'94年／©SEGA 1993

求められる移植像とは何か

家庭用ならではのオプションの追加が求められている昨今。その中で、基本となるハンドルからパッドへの操作性の転換を考える。

ハンドルからパッドへ 操作性の転換

業務用のレースゲームを家庭用に移植する場合、ハンドルの操作感をどうパッドに転換するかがポイントとなる。求められるのは指先の感触とアーケードでの車の挙動の摺り合わせで、この時点で完全移植は幻想にすぎない。この点で「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（以下STC）」と「サイドバイサイドスペシャル（以下SBS）」は、各々独自の方法論を取っている。

「STC」の移植陣は、業務用の微妙なハンドル操作とアクセルワークを、サターンのオプションパッドともいうべき、マルコンの使用を前提とすることで割り切った（ように見える）。マルコン使用時の指先の操作が心地良く、業務用のじゃじゃ馬マシンを微妙なハンドル捌きで押さえつける感覚を良く出している。またアクセルとブレーキを両人差し指でのLRキー操作に割り振った分、ついオーバー操作になりがちだった足のペダル操作よりも微細な操作を可能にしている。アクセルを徐々にゆるめながら、次第にタイヤが横方向への粘りを失っていく様を感じさせることに成功している。しかしサターン専用パッドでは操作性に不満が残ることも確かだ。一方で「SBS」は、家庭用ゲームソフトの基本条件とも言える、「まず本体と付属パッドを使用して遊ばせる」ことを前提としている。パッドというデジタル入力の特性上、コーナリングのタイミングが取りやすく、タイムも若干縮まるようだが、業務用の運転感覚が上手く変換されている。家庭用として堅い作りだ。



右手人差し指でのアクセルワークが鍵。



走るのではなく「攻める」レースゲーム。

昨今の移植には、車の調整やリプレイ機能を始めとした、家庭用ならではのゲーム性の追加が求められている。だが、その中でも基本となる、操作性の転換の部分をないがしろにしては欲しくない。

「リッジ」「デイトナ」で一般化したポリゴンレースゲームも、今年で4年目。レースゲームは成熟期を迎えていると言って良いだろう。単に「画面が美麗」「体感が凄い」では、今後ユーザーを牽引できなくなる。その中で今後はシミュレータ系とゲーム系のますますの二極化や、家庭用と業務用のデータ交換など、技術の進歩によって更に新しい遊び方が提唱されていくと思われる。次のステップを上るのは何か。今から楽しみだ。

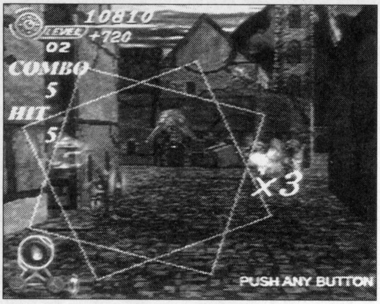
（編集部　小野）

●セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ［RCG］メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'97年11月27日／プレイ時間：7時間●サイドバイサイドスペシャル［RCG］メーカー：タイトー／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年12月4日／プレイ時間：10時間

GAME SOFT REVIEW 22

幻世虚構　精霊機導弾
ELEMENTAL GEARBOLT

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5800／発売日：'97年12月11日



このゲームを個性づける「コンボシステム」

アーケードからの移植が多いガンシューティングにおいて、「幻世虚構　精霊機導弾」はコンシューマ機専用に開発された作品だ。

本作品はファンタジー世界を舞台に設定している。練り込まれた世界観や見せるムービーはクリアを目指す動機になり、また得点を体力に割り振れる「トレードオフシステム」が、初心者でもノーコンティニュークリアを可能にしていて、好感が持てる。

実際プレイしてみると銃を撃つことに「爽快感」が薄いのを感じる。確かにガンシューティングに望まれるポイントであるかも知れない。しかしそれにかわる、心地よい「緊張感」が本作品には存在するのだ。その要因の一つに「コンボシステム」がある。外さずに敵を撃つことで最大10倍のボーナス得点が加算されていくシステムであり、射撃ミスやダメージを受けるとリセットがかかる。このため無駄弾を撃てなくなり一発必中が要求されるのである。3種の弾が存在するが撃ち分ける必要がないなど、練り込み不足な面も見られたが、これまでの「爽快感」というガンシューティングの基本にとらわれず、「緊張感」を前面に押し出すなど、コンシューマだからできることを模索した意欲作であった。

（編集部　山内／プレイ時間　15時間）

ゲーム批評2月号増刊　http://www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/index.html

パソコン批評 Vol.13

A5判／132ページ
定価880円（税込）

第1特集 NECブランドの終焉と再生

Windows95発売から2年。NECは正式にAT互換機市場に向けた製品を出荷する。Windows95発売から2年。マイクロソフトの提唱する次世代技術を搭載し、これまで積み上げてきた過去の遺産を切り捨てた「PC98-NX」で、NECはどんな道を歩もうとしているのか。
98終焉の意味とＮＸ始動の意図／「新世界標準」がユーザーに与えるもの／ＮＸはパソコンをどれだけ変えるのか？／ＮＸの今後を展望する　他

第2特集 パソコンが売れなくなったのは誰のせいだ!

不況が市場をカチンカチンに冷やしている…。もうパソコン市場の急激な成長は悪夢として忘れたほうがいいようだ。しかし、いまだ二桁の成長を続けるパソコン市場を尻目に、パソコンの低迷を叫ぶ声は収まらない。
さまよえるパソコン・マーケット／パソコンバブル終焉による傷跡／肥大化したパソコンに見るメーカー本意の論理　他



ソフト＆ハード批評、連載陣も絶好調!!

全国書店で好評発売中!!　編集・発行　マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区湊2-4-1　マイクログループビル
TEL 03-3206-1641（販売）　FAX 03-3551-1208

CARD GAME SOFT REVIEW SPECIAL

カルドセプト

編集部　山内●プレイ時間：20時間

コンシューマ機における カードゲームの 一つの形を見せてくれた作品

セガサターンで発売された本作品はカードゲームの魅力を十分に教えてくれた。



現在、世界的に流行しているトレーディングカードゲーム。その代表選手である「マジック：ザ・ギャザリング」も、いまやどこの玩具店でも見かけるようになった。国産モノでも「ポケットモンスターカードゲーム」が子供を中心に流行している。この流行の波がテレビゲームにも押し寄せ始めた。

「カルドセプト」は「マジック」を経済面での都合上、後ろ髪引かれる思いで決別した私の前に現れた、コンシューマ機で初の本格カードゲームである。

本作品はカードゲーム「マジック」にボードゲーム「モノポリー」の要素を取り入れたゲームだ。プレイヤーはカード50枚をひとまとめにした「ブック」を持ち、ダイスを振ってマップ上を回りつつ、手札からクリーチャーを召還して領地を増やす、あるいは敵から戦闘によって奪取する。その領地の通行料や周回ボーナスなどによって、一番早く魔力を目標値まで増やすことがこのゲームの目的である。

少し難しい印象を受けがちだが、丁寧に作り込まれたオンラインマニュアル、画面上の情報も整理され実に簡単であり、それでいて奥深いものになっている。ゲームを遊ばせるための基本的なことだが好感が持てる。

ゲームを終了すればその順位に応じた報酬として、カードを数枚手に入れることができ、また勝利すれば敵COMからも奪取できる。このようにしてカードを集め自分のブックを編集するのである。



情報がうまく整理されたゲーム画面。

「マジック」の魅力は、カード収集とデッキ作り、対戦の3つである。「カルドセプト」においてもこれは変わらない。

「カルドセプト」の「顔」であるカードは、360種類にも及ぶ油絵調の美麗なものである。クリーチャーカードとスペルカード、アイテムカードの3つに分けることができ、ゲーム上の記号だけでなく世界観を伝える役目をしっかりと果たしている。これらのカードを50枚1組にしてブックを編集することになる。

ブック編集には試行錯誤のうえ、ものを作る楽しさがあふれている。対戦相手に勝つことを考えて編集することも、もちろん単に



非常に強いスペルオンリーブック。

自分の好きな絵柄だけで編集することも楽しい。中でも対戦に向けて、いくつかのカードの組み合わせを考えたり、カードが持つ能力をうまく引き出すブック編集を考えるのは、「カルドセプト」において魅力的な時間だ。

例えば簡単なところでは、チェックポイントをすべて回ったことになる「パーミッション」に、城に戻る「リコール」を使って周回ボーナスの魔力を稼ぐコンボ（カードの組み合わせ）。逆にもう少しでチェックポイントを回る対戦相手に「リコール」をかけてもう一周させるのも面白い。また必ず相手を領地に止まらせる「ケルピー」を「グロースボディ」などで強化し通行料を巻き上げるのもいやらしくていい。コンボを考えたり特殊能力を使えるようにしたり、いくらでも想像力次第で自分の個性をブックに表すことができるのである。

しかし実戦においてはそう易々と思い通りにさせてくれない。各プレイヤーのカードが表示されるため互いにチェックが可能だからである。ダイスという運の要素にもカードで修正を加えることができ、総じて「モノポリー」よりも戦略的な思考が必要となる。自分のブックの考えを悟られないようにいかに最大の効果を狙うか、そしてそれが成功したときの喜びはひとしおである。これは「マジック」の楽しさに通じる。

しかし気になる問題点もある。対戦時におけるスペルカードが非常に強いということだ。前述したコンボもスペルカードを並べたものである。ブックを編集する上でスペルカードの占有率を高めるほど負けにくくなる。スペルオンリーでも編集が可能だ。スペルカードは手札に入ったあと目標に対して使われる。使用後にそれを防御するカードは少なく、一方的に攻撃を受けることになるのである。

「マジック」の世界でも非常に強いカードというのは今までに存在した。しかしカードゲームはその形式を利用して、そのカードを削除、それに対応できるカードの追加、またはルールの変更などで随時バランスをとっていったのである。「カルドセプト」においてはコンシューマ機であるためにカードはゲーム内で完結され、追加カードは現状では不可能だ。だからといってカードのバランスを調整しすぎるのも、それぞれのカードの個性を均一化してしまうことにもなりかねない。

これは確かに問題点ではあるが、ある程度はマップの変更や、スペル対策を念頭に編集すれば対応できる。また「モノポリー」で5人対戦が最もゲームバランスがよいように、「カルドセプト」でも複数対戦を行えば、魔力やカードの交換、交渉によりスペルブックプレイヤーを押さえることができ、プレイヤーの手でバランスが調整される。ボードゲームの消化をおろそかにしなかったことがうまく働いた結果だ。

流行のトレーディングカードを題材にしたゲームが次々発売されていく中、「カルドセプト」はただのカードゲームではなかった。「モノポリー」などのボードゲームを消化するところに、制作者の流行にただ流されない、地に足のついたもの作りの姿勢を感じる。多少の問題はあるものの、カードゲームの楽しさをうまく伝えたまとまったソフトであった。



油絵調のビジュアルも魅力の一つだ。

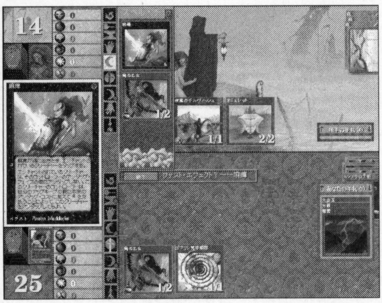
カルドセプト（TBG）　メーカー：大宮ソフト／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'97年10月30日

新しいジャンル「カードゲーム」をいま考える

流行の兆しをみせるカードゲーム。しかしそのほとんどはカードゲームを作ることの難しさを示しただけだった。

「マジック：ザ・ギャザリング」や「ポケットモンスターカードゲーム」などのブームを受けて、昨年は「カルドセプト」以外にもトレーディングカードを題材にしたタイトルが多くみられた。

パソコンでは「マジック：ザ・ギャザリング」完全日本語版が発売された。カードゲームの王様「マジック」を忠実に再現したこのPC版は、いつでも望むことのできる対戦相手と、カード収集にお金をかけなくてもいい（本格的に始めようとすると、カード代に約10万円かかるといわれる）というカード版の2つの欠点をある程度クリアしている。残念なのは第4版のカードによって構成されているということだ（現在「マジック」はすでに第5版に変更され、数多くのエキスパンションも販売されている）。カード版をプレイしている人には少し物足りなく感じるだろう。もっとも、刻々と変化する「マジック」をすべてカバーすることはとうてい無理なのかもしれないが。



「マジック」そのままの対戦画面だ。

「マジック」PC版の中心となるのがアドベンチャーモードの「シャンダラー」だ。無駄につきまとう敵の多さや、タケノコのようにあらわれるダンジョンの数には「さすがは洋ゲー」と辟易させられる。しかし低く抑えられた難度やコンピュータが管理するデュエル（対戦）は、初心者にとってはカードの特性や複雑なルールを知る上でいい教科書となっており、評価できる作品だ。英語版では限定つきだが、すでにインターネット対戦が可能となっている。世界中のユーザーとデュエルできる日も近い。

またセガサターンでは「カルドセプト」以外にもいくつかのカードゲームが発売されている。

広井王子氏率いるレッドカンパニー制作の「アルカナ・ストライクス」は単調なカードバトル（戦闘）を繰り返すただのレベル上げゲームだ。収集対象のモンスターカードはレベルの上昇とスキルを付加するカードによって個性がなくなり、コレクター魂をくすぐらない。戦闘に至ってはエフェクトやグラフィックばかりが強調され、しかも毎回観ることを強要されるためテンポはかなり悪い。プレイ時間のほとんどが戦闘に費やされるカードゲームの性質上、これは致命的である。

他にタロットカードの要素を取り入れたカード&ボードゲームとして「テクストート・ルド〜アルカナ戦記」がある。基本的にはベーシックなスゴロクなのだが、ゲームシステムの説明が不十分で分かりにくく、ただ序盤にだらだら文章で読まされて「さあどうぞ、遊んで下さい」といわれても遊べるものではない。ユーザーへの配慮が足らず、プレイする以前の欠点が目立つゲームである。

テレビゲームとトレーディングカードの融合はまだ始まったばかりである。安易なゲーム作りによって、その土壌をつぶさないように願ってやまない。

（編集部　山内）

マジック：ザ・ギャザリング（TBG）／メーカー：メディアクエスト／機種：Win95／価格：￥9,800／発売日：'97年9月26日／プレイ時間：20時間
アルカナ・ストライクス（RPG）／メーカー：タカラ／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'97年12月11日／プレイ時間：30時間
テクストート・ルド〜アルカナ戦記（TBG）／メーカー：パイ／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'97年12月18日／プレイ時間：7時間

GameSoft Review 23

HELLFIRE

新たなる闇の力を与える作品「ヘルファイア」

あの名作「DIABLO」の追加パックが発売された。その出来は……。

レビュアー●岡元建三　プレイ時間●135時間

　私がオンラインゲームに大きくはまり込み、抜け出せなくなるきっかけとなった「DIABLO」に、新たなる闇の力を与えるソフト、「HELLFIRE」（以下、HF）がリリースされた。この、「HF」は、「DIABLO」のシングルプレイ用追加パックとして、SIERRA社から発売されたモノである。その内容は、従来の「DIABLO」に、新たな2つのダンジョン・9つの魔法・29体のモンスター・数多くのアイテム、クエスト、そして新しいキャラクターMONK（修道士）を追加したモノである。

　この追加されたダンジョンは、虫系の敵で構成された、エイリアン的体液を感じさせるNESTと、悪霊系で構成されたホラー色濃いCRYPTからなっている。先のNESTは、新しく追加されたBGMの静かな旋律と、攻撃力がある割にもろい敵の死に様と悲鳴にも似た鳴き声が重なり、もの悲しさを漂わせている。一方のCRYPTは、うめき声と恐怖を煽る旋律響く地下聖堂を思わせる中、悪霊達がわらわらゆらゆらと出現し、地獄をかいま見せる。これら2つの世界観は、共に「DIABLO」の世界観を引き立て、広がりを感じさせるモノであった。

　そして、新しい職業として加えられたMONKの戦闘能力は、今までの3つの職業には見られなかった、前3方向への同時攻撃（杖装備時のみ有効）や、地面に落ちているアイテムの位置が正確に把握できる魔法サーチなどの特性を持っている。また、ユニークな点として金属系の鎧を着ると守備力が弱くなってしまうことや、攻撃力だけみるならば素手の方が強かったりと見た目の少林寺風なところを見事に表現し、キャラクターに一長一短を持たせている。このことにより、今までのキャラよりも成長のさせ方に独自性が生まれ、テクニカルな存在として、キャラクターごとのプレイ感のメリハリをしっかり表現できている。

　さらに、ダンジョンにおける、1フロアに出現する敵の数や、敵との戦闘によって得る経験値にバランス取りがし直されているようである。以前のシングルプレイ時よりも、敵の数がマルチプレイ並みに多くなり、経験値もレベルが上がるにつれて得られなくなる状況が以前よりも早いため、より強い敵と危険な状況下で戦うようしむけられている。くわえて、今までのシングルにはなかったマルチ同様の難易度が設けられた。これらのことによって、シングルの持つストイックな戦闘がテンポアップし、多くの敵を相手にする豪快さも感じられるようになった。

　「HELLFIRE」はひとつのソフトが持つ寿命の火をうまく延ばし、さらに加熱させた炎であった。

ps：（この原稿を書いている時点での情報であるが、どうやらバトルネットへの対応があるらしい。）このおもしろさをマルチプレイしてみたい。プレイした多くの人は思うだろう。確かに、「DIABLO」最大の魅力でもあったマルチプレイだが、「HF」では対応していない。これは、「HF」リリース前に、「DIABLO2」のプレス発表が行われ、その中で、バトルネットが大きく変わることがコメントされたことから、対応を見合わせ、中止となったらしい。ただし、バトルネットではできないが、米国KALI Inc社が提供しているシェアウェアKALI（インターネットマルチプレイヤーゲームシステム）を使うことで、マルチプレーが可能となっている。（KALI v1・30から正式対応している。）また、やりたいがための暴走行為ではあるが、チートコマンドで、マルチ化したり、隠しキャラ（BARD）を使用可能としたりできる。

HELLFIRE（A・RPG）　メーカー：シエラ／機種：Win95／価格：オープンプライス／発売日：'97年12月（要DIABLO本体）

マリアー君たちが生まれた理由ー

TVドラマの文法がゲームにもたらしたもの

流行の多重人格がテーマの「マリア」はゲームの特性とドラマの軽さを併せ持つ、アドベンチャーの新境地を見せた作品だった。

レビュアー●編集部　松平　プレイ時間●14時間

自殺未遂で入院した少女・マリアは多重人格だった。新米医師の高野は彼女のカウンセリングを引き受ける。その先に待ち受ける運命の悪戯を知る由もなく…。新番組の紹介ならこんな感じ。「マリア」は「インタラクティブドラマ」を名乗り、ゲームにTVドラマ的な文法を持ち込もうとしたAVGである。

サウンドノベル風のテキスト部分と要所のムービー、そしてアクセント的に加えられた3D画面の探索モードという3つの手法を組み合わせたシステムの上で演出された「マリア」のストーリー。そこには徹底的なドラマ指向がある。各話の終わりごとにスタッフロールを流す連続ドラマ仕立ての構成がその好例だ。また、ドラマとして見た場合、実写との比較が気になるが、抑えのきいたポリゴンのキャラクターの映像を用いることで、この作品は実写以上の効果的な表現方法を得ることになった。たとえば多重人格というメインテーマを演出するマリアの人格交替時のムービーは、その主題にふさわしい凄みを漂わせる仕上がりになっている。もともとポリゴンの持つ能面のような不気味さと背景の独特なパースの取り方とが相まって言いしれぬ不安感を醸し出しているためだ。



既存AVGでは見られない独特なアングルとパースの背景に注目。

ゲームの大半を占めるテキスト部分も、ドラマ的な演出の妨げにならないように工夫されている。主に会話で構成されたために文章は読みやすく、実は膨大なその分量もストレスを感じさせない。他にも読み込みの短さやプレイ感の手軽さ（1プレイ4～5時間でエンディング）など肩の凝らない出来になっている。

アドベンチャーというジャンルの中で、サウンドノベルとインタラクティブムービーとして一度分化した文章と映像は「マリア」で補完しあう新境地を築き、その結果、メリハリのついたテンポの良さを生み出している。「マリア」はあくまで娯楽製品であり、行間を読む奥の深さはない。ストーリーも一本に近い。しかしアドベンチャーにドラマの軽やかさを持ち込もうとする試みは成功し、垢抜けたスタイルを提示したといえるのではないだろうか。

PROFILE

編集部　松平

アドベンチャー歴10年。心のAVGは「新・鬼ヶ島」。補足。マリアには確かにツッコミ所もある。でも、それって火曜サスペンスにツッコミ入れるのと同義なわけで、精神障害に対する日本人の鈍感さの改善が先決かと。

関連作品

弟切草（AVG）
メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：￥8,800／発売日：'92年3月7日
アドベンチャーゲームの新たな形態「サウンドノベル」を生み出したチュンソフトの意欲作。本作の脚本家である長坂秀佳氏の新作は渋谷を舞台にしたゲーム「街」。

マリアー君たちが生まれた理由ー（AVG）　メーカー：アクセラ／機種：プレイステーション＆セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'97年12月11日

GameSoft Review 24

プリンセス クラウン

斬新な戦闘システムを用いたRPGの新しい形

セガ・アトラス共同開発のRPG「プリンセス クラウン」は硬直してしまったRPGというジャンルにおいて新たな形を提示した。

レビュアー●竹内行人　プレイ時間●50時間

「昔々、あるところに」で始まる伝承物語の主人公たち（王女、剣士や魔女など）に扮して、冒険を繰り広げる「プリンセス クラウン」は、2Dの横スクロールによる移動を中心とし、アクション要素を含んだRPGである。王女グラドリエルが魔王を倒すまでの道のりを描いたストーリーが中心で、王女の話に登場した剣士、魔女や海賊などの話がサブストーリーとしてクリア後にプレイできる。見識のあるドラゴン、実直なドワーフ、ゴブリンをお供に連れている魔女、正義感に溢れたガード騎士などが、ステレオタイプではあるがセオリー通りにしっかりと描写され、ファンタジー世界のイメージを壊さない。等身の高い主役キャラたちはグラフィックが細部まで描き込まれており、りんごのかじり方一つとっても王女は小さな口で上品に食べ、剣士や海賊は豪快にかぶりつく。性格や育ちなどが透けて見えるほどの丁寧なグラフィックが、きっちりとまとめられた世界観を支えている。



派手な必殺技を見せる戦闘シーン。

このゲームにおいて特筆すべきは戦闘システムだ。一見すると対戦格闘ゲーム風の1対1なのだが、実は既存のRPGの戦闘システムをアレンジしたものである。パワーゲージをためるシステムは「ファイナルファンタジー」シリーズのタイムゲージの概念に近く、アクティブタイムバトルを進化させたという表現が最もしっくりくるだろう。基本的には攻撃・避け・アイテムをボタン3つで行い、攻撃ボタンを連打すると連続攻撃、押しっぱなしで必殺技が出るというACGが苦手な人も苦にならない簡単操作。アクション要素が盛り込まれた戦闘は、派手な演出により臨場感溢れるものになっている。

伝承物語世界における冒険活劇をいきいきと描いてみせた本作。手堅くまとめられたシナリオと世界観を、アクティブな戦闘でひきつけながら美麗なグラフィックによって見せていく手法は見事である。3Dダンジョン型（ウィザードリィ）、見下ろし型（ウルティマ）など、何ら進化することのない枠組みがまかり通り、硬直してしまっている現在のRPGというジャンルに、新風を吹き込む作品として評価できるのではないだろうか。

PROFILE

竹内行人（たけうち・ゆきひと）

RPGは「ドラクエ1」から好んでプレイ。好きなRPGは「ドラクエ」シリーズ、「ロマサガ1、2」「エメラルドドラゴン」「ラストバイブルⅢ」などなど。A・RPGはやっぱり「ゼルダの伝説」。最近では「MOON」ですね。

関連作品

リンクの冒険（A・RPG）
メーカー：任天堂／機種：ファミコン（Disk）／価格：￥2,600／発売日：'87年1月14日
「ゼルダの伝説」の続編として発売された横スクロールA・RPG。等身の高いキャラクターが当時は新鮮だった。謎解き要素は「ゼルダ」シリーズならではのもの。

プリンセス クラウン（A・RPG）　メーカー：アトラス／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'97年12月11日

自分◆批評

**制作者は、どう考えゲームを作っているのだろう。
そして、出来た作品に、どのような思いを抱いているのだろうか。
制作者自身から見たソフト批評。**

美貌の貴族に「愛の才能」はあったのか？

「巨人のドシン(仮)」企画・ゲーム作家
柴田賀盆
エアーズアドベンチャー（ゲームスタジオ）監督・原作

エアーズアドベンチャー

'97年12月、「エアーズアドベンチャー」が発売して、1年の歳月が経過した。アキバに買い物に行くたび、なにかのついでに店頭で買いもとめる「エアーズ～」。いつかやらねば、と思う間にセガサターンと共にうっすらとホコリをたくわえている。同じパッケージが10枚もつみかさなっている様子は壮観であるが、このコレクションが、たった5000円札1枚かからずに完成してしまった。それが、このゲームのマーケットでの評価だ。エンタテイメントとは、作品を楽しむ人、商売にかかわる人など、関係する人のすべてがメリットを享受できなければ、その作品はうまくいったとはいえないと思っているから、この結果を残念に感じている。

だから自分自身、フラれたつらさを思い出すことを恐れるのと同じように、発売から1年もの間、遊んでみることはなかった。

作り手による作品の批評とは、ゲーム界においてほとんど例をみないことであるし、作り手は作品以外の手段によって、言葉をもってはならないという意見もあることを承知しているつもりだ。

しかし、このゲームの反響を耳にし、良きにつけ悪しきにつけ、プレーヤーになんらかの印象をあたえたことは否定できないし、「この作品はなんだったんだろう？」というやり場のない感想をもってしまった場合、批評というものがもっとも役に立つのではないだろうかと思い、今回、誌面をいただいたのをきっかけに、試みとして書いてみた。

あらかじめ申し上げておくが、「エアーズ～」の実際の制作に携わった関係者は筆者以外にも、たくさんの人がいるわけで、今回の原稿は全くの私見から書かれたものである。

さて、前置きが長くなったが「美貌の貴族に愛の才能はあったのか」という表題からすすめていくと、このゲームのテーマや完成度についてのあれこれを、すべて言い表すことができるのに気がついた。

新しい世代のマシン（セガサターンのことです）が世に出るにあたり、そのマシンに提供するRP

柴田賀盆（しばた・がぼん）：ゲーム作家。PCエンジン「ドルアーガの塔」、セガサターン「エアーズアドベンチャー」を制作後、飯田和敏やその仲間たちと共にNintendo64DD「巨人のドシン（仮）」を制作中。ゲーム界の藤子不二雄としてゲーム道を歩んでいる。

Gも技術面のみならず、作品の内容・テーマも洗い直し、プレーヤーが物語を享受するシステムとしての新しいRPGを追究してみたらどうだろう、という企画の意図があり、そして「恋愛」という、当時ゲーム界ではあまり語られることがなかったが、映画や小説の世界ではむしろ気恥ずかしいくらいの普遍的なテーマを、筆者が大好きなこともあって、設定した。

そして、美男子でプレイボーイの貴族ヘンリーが、ヒロインの王女コーリンとの出会いを通じて本当の愛に目覚める、ストーリーがくみあがり、「エアーズ～」は何度かの発売延期ののちに完成した。



繊細さと粗さが混在する「エアーズアドベンチャー」。

だが、ここで疑問がわきおこってくる。ヘンリーはたしかにモテモテらしい。が、美貌をいいことにロクに口説くようなこともせず、なんだかよくわからないうちにうまくヤってしまってる（下品でした）のではないだろうか？　また、王女コーリンとの、本当の愛を築きあげられるほどの、説明やコミュニケーションを重ねていたのだろうか？　そんなことを考えながら、初めてプレーしてみた。

ヘンリーに愛の才能はなかった。

彼は作中で、愛の告白を一度もすることなく、事件が進んで、既成事実がつみかさなっていくだけで、なに一つ説明めいたことをしていない。新しいイベントがおきれば、前に提示されたイベントについては、一顧だにせず、伏線を過去に置き忘れて前のめりにすすんでいき、一瞬一瞬がエクスタシーの暴走する人生を送っている。

こんな人間が、一対一の腰のすわった、大切なことをすべて話し合い、信頼に信頼をかさね、説明をちゃんとし、最後にカタルシスのあるような、ひだまりのような愛を作れる才能は、残念ながら持ち合わせていないだろう。

このことは、ヘンリーのことのみならず、作品そのものの完成度についてもオーバーラップする。説明不足は、シナリオや画面効果など、ありとあらゆる部分で発生しており、遊びながらあたまのあちこちで、？マークがピコピコいっている。なぜそのようなことがおきてしまったのかは、自分を中心とした人やモノ、プロダクションデザインそのものまで包含する、技術力の足りなさから起因するものであり、一口では語れないテーマだ。

とはいえ、このゲームは教習所の採点システムで容易にはじきだすことのできるような、減点の部分だけでは語り尽くせないなにかを持っていると、発売後1年たってようやく確信をもった。

「愛の才能はなかったけど、恋のセンスならあったじゃん」と一人胸をなでおろした次第である。

自分・批評

CROSS REVIEW

エアーズアドベンチャー　クロスレビュー

飯田和敏

ゲーム作家。現在、柴田賀盆氏と共に「巨人のドシン（仮）」を制作中。

意気込みがココ一番に現れるタイトルに、『空気冒険』とはよくもつけた。制作者の人とナリ、そして人生へのスタンスがよくわかる。そんでぽっかりとした青空なジャケットが拍車をかける。「もしかして白？」俺はそう予感した。

ゲームを始めると、予感は確信に。ボタンを押すだけで、どんどんゲームが進み、めんどっちい装備やなぞ解きは一切無い。物語はこちらの都合を省みることなく半ば勝手に進行する。「おーい、待ってくれ！」

そんな空虚な冒険の周辺を彩る「秘密結社」「死刑」「オーブ」「結婚」といった色彩豊かな言葉たち。白い刹那。それを俺は愛しく思う。

あらかじめ白い世代が、自らの白さに対して思い巡る奮闘（ジタバタ）の軌跡。それが「エアーズアドベンチャー」だ。

俺も白い。だから、よかった。買って、遊んで、満足した。ついでに賀盆に会って、おまけに今は机を並べている。このゲームに赤点をつける奴とは友達になれそうもない。

エアーズアドベンチャー（RPG）　メーカー：ゲームスタジオ／機種：セガサターン／価格￥5,800／発売日：'96年12月20日

思い出がつまった作品なので一言では書きあらわせませんが・・

シルエットミラージュ
（トレジャー）
企画チームリーダー

木村幸一

シルエットミラージュ

ある日、社長が泣きながら私のソデをひっぱり、「これやってくんないと、オレ本当にヤバいんだよ」と、原稿用紙を押しつけて去っていきました。「シルエットミラージュ」の自己批評だそうです。

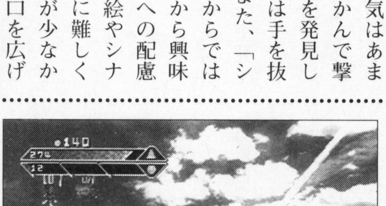
「シルミラ」は、私自身いろいろな思い出がある作品なので、とてもひとことでは書きあらわせません。が、指定の文字数がかなりあるようなので、それなり何か書けそうです。ガンバります。

やはり、はじめは「属性」でしょうか。これをウリにしていたので当然ですが。私自身、属性を二つに大別して、同属・異属性間という概念のみで戦闘を確立させたことに関しては成功だと思っています（同じか違うかなので、属性なんてカッコつけずに色とかでも良かったんですけど、やっぱ響きに負けてしまいました）。ノドもとすぎれば何とやらで、この基本部分をクリアされた方々には、後々出てくる応用編も楽しくプレイして頂けたのではと思っています。特に、違う属性の料理を食べさせて敵の体力を奪うやつなんか人気が高くてうれしかったです。やってることは基本に沿ったことなんですけど、倒すまでのステップに変化があれば新鮮になる。ここらへんの、基本を守った戦闘バリエーションも気に入っています。

しかし、世の中そんなに甘くない。基本部分をイマイチ受け入れてもらえなかった方々には、なんとも難解でどうすれば敵を倒せるのか理解不能なゲームになってしまいました。私が考えるに、始めの段階から細かい仕様（反射攻撃やマネーとり）をすべて公表し、ユーザーの方々に知ってもらおうとしたのが敗因では？　と思っています。属性が同じなら技が減り、違うなら体力が減ることだけ知って下さい、でいったほうが良かったのかもしれません。むろんゲーム中のテキストにも責任はあると思います。いろんなとこにあると思います。

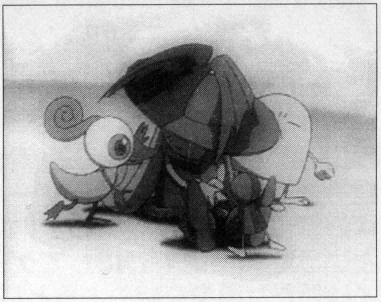
くらくなってきたので話題をかえてしまいます。敵のアルゴリズムに関して、なれてしまえば簡単だ、との意見が出ました。しかし、私が望んだ敵は、ゲーム中に存在する属性の概念を楽しむためのモノだったので、強くする気はあまりありませんでした。つかんで撃つを繰り返せば速攻だ、を発見してしまった方も、たまには手を抜いてやってください。また、「シルミラ」をゲーム性の面からではなく、キャラやシナリオから興味をもってくださった方々への配慮というのもありました。絵やシナリオがもっと知りたいのに難しくて進めない、なんて経験が少なからず私にあったので、間口を広げたのも事実です。特に女性は、キャラが気に入ってゲームを買って頂いた方が多かったので、エンディングが良かったとか言われたりすると、「シルミラ」の世界を全部見てもらえて良かった、と思わずにはいられません。よって、私の目標とした敵の存在価値は十分にあると思っています。

しかし前述の話に矛盾して、ゲームの難易度を上げている部分が



属性を使った攻防が楽しい「シルエットミラージュ」。

シルエットミラージュ（A・STG）　メーカー：トレジャー／機種：セガサターン／価格￥5,800／発売日：'97年9月11日


愛らしい「シルミラ」の登場キャラクターたち。

あります。セーブの仕様についてです。これは反省すべき点です。キャラがコンティニューの状態にならないとセーブできないというのは、セーブしたい時キャラを一人減らさなければならないので不親切でした。またプレイしても記録が簡単にできないので、ちょっとした時間にプレイというのも躊躇してしまう、との意見も見受けられました。ゲームの中だけではなく、外枠もしっかり固めなさい、と肝に銘じて以後精進します。基本的なところで申し訳ありません。

　キャラとシナリオの話にします。キャラクターデザインに関しては、巨大鉄砲と二足ロボの他はひととおり私がやりました（メカが私よりうまい人は、ごまんといるんです。あと、ショップの変形も私じゃありません）。「ダイナマイト・ヘッディー」以後、キャラクターを描く時に意識していることとして簡素化と抽象化があるんです。企画する作品がアクションゲームばかりだからかも知れませんが、動かしやすく目立つアクションになるような形を目指しています。それと全体の統一感とをふまえたうえで、今回の一連のキャラデザインは成功だと思っています。ただ、雑誌展開の際に専用のイラストをおこす時間がなく、開発用の単色・棒立ちの指示画を使用してしまったのは残念だったと思っています。まさか誌面にアレをのせることになろうとは。結局開発が終わってもかなりのあいだ描く時間はとれませんでした。もっとテキパキ仕事がこなせないものですかね。

　シナリオも自分では気に入っています。過去のことはよくわからない世界の物語なので、ゲーム中でもそこは細かく説明はしていません。問題は「今をどうするのか」に重点をおきたかったので。エンディングは二つありますが、グッドとバッドをつくったつもりはありません。また、アクションにシナリオはいらないという意見を耳にしますが、私はキャラクターがいるならば、できる限り物語をつけたいと思っています。ただ、テキストづくめのアクションにしないよう気をつけています。今回は悪くないと思っていますが、さらに勉強します。

　その他、オプションの仕様がこの作品にはほとんどありません。ユーザーの方々へのサービス、幅広い楽しみ方を考えると当然あったほうが良かったと思います。マイナスポイントのひとつにはなってますね。

　いろいろ書かせて頂きましたが、はたしてこの文章がゲーム批評様の意図に沿うものなのかどうか、私には知るよしもありません。さらには、コイツこんなコト思ってたのか！　クズヤロウ。と、ユーザーの方々に怒られる気もします。しばらくして、もしうちの社長の姿が見えなくなったら、「あれじゃダメだったんだな」と思うことにします。

自分・批評



木村幸一（きむら・こういち）：㈱トレジャー在籍。「シルエットミラージュ」企画、キャラクターデザイン、開発チームリーダー担当。企画デビュー作は同社「ダイナマイト・ヘッディー」。



GAME BOYの復権

発売後9年もたった今、ゲームボーイは好調に売れ続けている。「ポケモン」という起爆剤をてこにしてゲームボーイは新たな展開を始めようとしている。



'97年はゲームボーイの年。そういいきっても決して大げさではない。いわずとしれた「ポケットモンスター」の大ヒットにより完全に息を吹き返した感のあるゲームボーイに、市場から離れていた大手メーカーも戻り始め、新作タイトルを投入し始めている。そしてゲームボーイの生みの親、横井軍平氏の逝去もこの'97年だった。

ゲームボーイの特性は、どこにでも持ち歩ける携帯性と、通信がデフォルトで行えるという拡張性だ。単純に考えれば、美麗なグラフィックを再現可能な32ビットCD-ROMマシンに、モノクロ液晶画面を装備したゲームボーイは及ぶべくもない。だがその携帯性、拡張性は、32ビット機では遙かに及ばず、またその特性を最大限に生かした「ポケットモンスター」の登場によって、発売後9年を数えようとしながら、この'97年年末もプレイステーションにせまる勢いで売れていた。

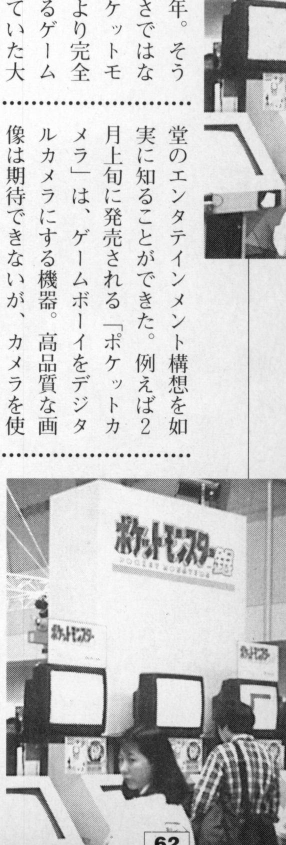
'97年11月、幕張メッセで行われた任天堂スペースワールドでは、ゲームボーイを中核に据えた任天堂のエンタテインメント構想を如実に知ることができた。例えば2月上旬に発売される「ポケットカメラ」は、ゲームボーイをデジタルカメラにする機器。高品質な画像は期待できないが、カメラを使って遊ぶというコンセプトを満たすには十分な機能を備えている。またより重要なのは、国内で低迷が続いているN64と、6月発売予定の64DDにゲームボーイが繋がるという点だ。

スーパーゲームボーイのN64ともいえる「64GBパック」を利用した「ポケモンスタジアム」は、GBの「ポケモン」のデータをN64に読み込んで対戦させようという試み。また「64GBケーブル」は、N64とゲームボーイを直接つないでしまうケーブルで、これによりゲームボーイをモニター付きコントローラーとして使用することも可能になる。「ポケモン」というてこは勿論あったものの、ゲームボーイはN64を中心とするネットワーク構想になくてはならない存在になっている。



N64とGBソフトは上のように接続される

横井軍平氏のゲームづくりの思想を体現したゲームボーイ。そしてその機能、可能性を最大限に発揮した「ポケットモンスター」。モノクロのゲームが、美麗なグラフィックの大作ゲームを向こうにまわして善戦する姿は、「ゲームは内容の面白さ」という横井氏の思想の正しさを図らずも体現しているといえないだろうか。





メダロット

パーツの付け替えで変わる対戦の面白さ

メーカー：イマジニア／ジャンル：RPG／価格：￥3,980／発売日：'97年11月28日

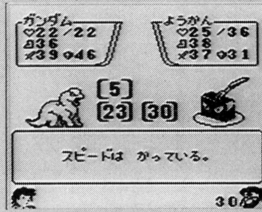


ティンペットと呼ばれるロボットのコアに様々な性格を持つメダルを組み込み、射撃、打撃、防御など様々な機能を持つ頭、手足用のパーツを組み合わせて戦わせるメダロット。このゲームはこのメダロットを使ったRPGである。カブト、クワガタの2バージョンあるこのメダロット。メダル、パーツ共に様々なバリエーションがあり、その組み合わせは多彩。その相性も明確に定められている為、対戦は非常に面白い。ゲームの核がしっかりしているために、ゲームを進めるモチベーションがしっかりとプレイヤーに形成される。初期ファミコンRPGを彷彿とさせる不親切なストーリー部分にもう少し配慮があればより完成度が上がったはずだ。

ディノブリーダー

割り切りと単純さで基準はクリアしているが…

メーカー：J・ウィング／ジャンル：SLG／価格：￥4,800／発売日：'97年8月22日



恐竜を滅亡から救うが為に、最強の恐竜を作るのがゲームの目的のこの「ディノブリーダー」。ゲームは自動横スクロールで進んでいくRPG。途中、他の恐竜と戦いながらポイントごとの中ボスを倒していく。かなり一本道で単純なストーリー展開だ。また戦闘は大味で、即死や逆に一発で相手を倒すということは頻繁。緊張感には富むが納得できない思いを抱くこともしばしば。ただし目的は何匹も恐竜を育てそれを合体させていくことなので、大仰で複雑なストーリーよりも軽めで何度も遊べるものが適しているのは確かだ。ただしセリフなどの文章センスがあまりに陳腐で、ストーリー自体の興を削いでしまっているのは大きな減点だ。



超魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター

ゲームボーイの特性をもう少し考慮して欲しかった

メーカー：バンプレスト／ジャンル：SLG／価格：￥5,800／発売日：'97年10月16日



「たまごっち」タイプの育成ゲーム。自分のモンスターに餌をやり、眠たい時には眠らせるというところまではまさに「たまごっち」だが、更にこのゲームではモンスターを捕まえるという要素や、まぜっこという言葉が示すようにモンスター同士の合体という要素が加えられている。育成ゲームの面白さは、日々移り変わる自分のペットの姿を見ることにあり、だからこそ携帯できるという要素が重要になってくるわけだが、このゲームの場合、持ち歩いてちょっと遊ぶというよりはじっくり遊ぶというスタイルの方があっている。その点で、ちょっとした時間にちょこっと遊べるというゲームボーイの特性との相性に若干齟齬（そご）を感じた。



プリクラポケット2彼氏改造大作戦

不思議さ、奇妙さ爆発マニア必携の一品

メーカー：アトラス／ジャンル：SLG／価格：￥3,980／発売日：'97年11月28日



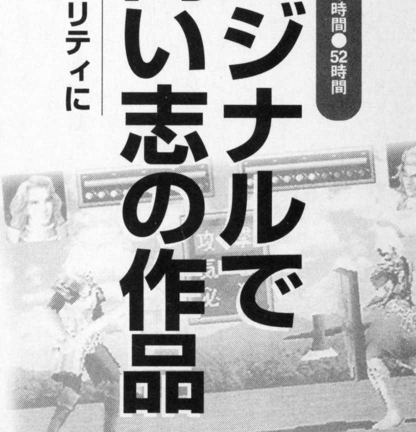
ある日突然彼氏が、自分は変わると宣言するという訳の分からないシチュエーションで始まる彼氏育成SLG。毎朝、友達の女の子に言われる「きのうはかれにあえた？」という言葉が示すように、おたくな彼ならここ、オカルトに走ってしまった彼ならここと、その居場所を考えて会わないといけないと言う不思議なシチュエーションの連続。またなぜか始まるインベーダーゲームもどきやテトリスもどきのミニゲームは結構難易度が高く、その結果で彼が大変貌を遂げてしまう可能性もあるので、妙な緊張感が漂う。かなり変わったゲームだが、そういった意味で奇妙なゲームを楽しめる層には、非常に遊べるゲームだといってもいいだろう。

ゼルドナーシルト

レビュアー●編集部 小野・田中（共著） プレイ時間●52時間

現状の閉塞感をオリジナルで打破しようとした高い志の作品

光栄とセガが共同開発した本作品は、地味ながらオリジナリティにあふれる秀作だった。



歴史はプレイヤーが作る。傭兵として戦場を駆け抜ける快感

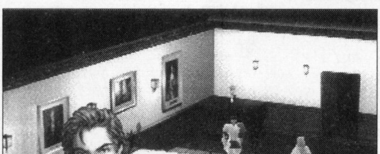
「ゼルドナーシルト」は、光栄とセガが共同開発した、システム重視のシミュレーションRPGである。実際には企画・開発が光栄、販売がセガと聞いており、内容的にも今までの光栄SLGを踏まえた新作と言っていいだろう。一般にシミュレーションRPGといえば、一本道のストーリーを進める上での障害として戦闘を扱っている物が多い。「ゼルドナーシルト」でも、何かを成しえるためには何かを失わなければならないという、作者の歴史観を元にした大まかなテーマは存在している。しかし、最も重要なのは、プレイヤーの戦場での行動そのものだ。他の傭兵団や各国の騎士団と、時には味方、時には敵として戦場を駆け抜けていく過程の面白さ。そこには「信長」以来の、「プレイヤーの数だけ歴史がある」という光栄SLGに共通のコピーが息づいている。

舞台は6つの国家が戦乱に明け暮れる架空の中世ファンタジー世界、リグリア大陸。主人公は、この戦乱の中で傭兵部隊の隊長となり、自分の傭兵団を率いて各国の戦場を転々としていく。街の傭兵ギルドで依頼された仕事をこなし、自分の傭兵団を強くしていくことが当面の目的だ。その中で自分がどこの国に仕え、大陸統一を助けるかを選択していく。もちろん最後まで傭兵として自由に生きることもできるが、一般の傭兵がたどった末路を考えれば、ある程度の覚悟は必要だろう。

高い構想力が生む、空想と現実の違和感のない融合

このように、架空世界の体裁を取っているとはいえ、「ゼルドナーシルト」は、「中世期の傭兵隊長」になりきらせる点をゲームの勘所に置いている。そのため、基本となる戦闘システムは、簡潔ではあるが当時の戦闘の雰囲気を上手く表した、優れた内容のものだ。

1つの中隊には3すくみ（注）の要素を持つ、歩兵、騎兵、槍兵などの兵種を、3つまで隊列として配置することができ、それをこまめに入れ替えることで、戦局を有利に展開させることができる。また、指揮官の命令にコマンドポイントの概念を導入しており、隊列



イベントも深く考えさせる内容だ。

（注）簡単にいえばジャンケンの法則。ＳＬＧの基礎的なシステムで、このゲームでいえば騎兵は歩兵に強く、歩兵は槍兵に強く、槍兵は騎兵に強い。


戦闘画面、気を抜くとすぐに惨敗する。

入れ替えのタイミングに戦術性を持たせている。ゲーム後半になると、魔法の存在が強力になるため、この隊列入れ替えの面白味は薄れるが、味方の魔法をいかに温存し、敵の魔法を浪費させるかにゲーム性が変わり、決して面白味が減少するわけではない。全体として優れた戦闘デザインだと言える。

　また、世界設定においても、16世紀前半、30年戦争時代のヨーロッパの歴史を、うまく架空世界へと落とし込んでいる。例えばグランクール王国のカール9世の立場は、明らかにフランスのルイ14世を匂わせる設定だし、立場こそ違うものの、野心家のフェルディナント将軍などは、まさに当時のドイツ皇帝フェルディナントからの引用ではないだろうか。下手をすると浮いてしまいがちな、架空世界と現実の歴史の融合。これらは、このソフトを購入するであろう、潜在的な歴史ファンの興味を上手くついた巧みな演出であり、そのセンスの高さは際だっている。そして現実の30年戦争が実質的な中世の幕引きとなり、近世の扉を開けたように、「ゼルドナーシルト」でも、プレイヤーの活躍により、リグリア大陸の歴史は新しい段階を迎えるのだ。

光栄の火はいまだ消えず。地味ながら確かな発展を見た

　このように、「ゼルドナーシルト」は、シミュレーションRPGという体裁を取ってはいるが、その根底に流れているのは、紛れもない光栄イズムだろう。もともと光栄SLGは、「信長の野望」を筆頭として、「ゼルドナーシルト」同様にキャラクター色が強く、海外のボードSLGフリークなど、当時のマニアからは異端的な扱いを受けていた。しかし、「信長」の制作コンセプトに、「歴史の体感を通して信長と語り合う」という人物を通した歴史の切り取り方があり、司馬遼太郎の「国捕り物語」に影響を受けていることを振り返れば（「SLG解体新書」、光栄、多摩豊著）、実にオリジナリティに富んだゲームデザインだったことがわかる。その結果、光栄SLGはマニアの批判にもかかわらず、一般ユーザーの支持を受けて現在の地位を確立していった。

　しかし、その後SLG界は、歴史物なら「信長」「三国志」。現代戦なら「大戦略」的なゲームというように、他社の類似商品の乱発と、安易なシリーズ化により、ジャンル自体がマンネリ化し、自己硬直をおこしていく。そして、この時期に光栄自身が「信長」「三国志」を超える魅力的なオリジナルゲームを、ついにユーザーに提示できなかったことが、ジャンルの衰退化に拍車をかけた（「大航海時代」「大閤立志伝」など様々なチャレンジはあったものの、本格的なブレイクは「アンジェリーク」まで待たれることになる）。現在では、SLGといえば恋愛物を中心とした育成SLGがメジャーであり、一部の続編物以外、このジャンルで新商品を販売することは、非常に難しいのは周知の事実だ。コンシューマという一般性をもとめられる市場では、なおのことだろう。こうした状況の中で、オリジナリティあふれる内容と優れた作り込みで「ゼルドナーシルト」をリリースし、風穴をあけようとした光栄の制作姿勢には拍手を送りたい。これからもこうした挑戦的な作品により、再びこのジャンルにも活気が戻ることを、一ユーザーとして祈っている。

PROFILE
編集部　小野・田中
「TACTICS」（ホビージャパン）でボードSLGに目覚め、光栄作品でコンピュータSLGに進む。最近は「コマンド＆コンカー」等海外作品が好き。（小野）
PC-88版の「三国志」よりSLG道に入る。「シヴィライゼーション」は生涯の友になると予感。（田中）

関連作品

大航海時代（SLG）
メーカー：光栄／機種：ファミコン他／
価格￥11,800円／発売日：'91年3月15日（FC版）
帆船の艦長となり16世紀の海をかけめぐるSLG。目的は名声を上げて爵位を得ることだが、貿易をおこなう、海賊と戦うなど、その方法は自由で多彩。

ゼルドナーシルト（S・RPG）　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格￥6,800／発売日：'97年9月25日

ロックマンDASH&ロックマンシリーズ

人気シリーズが残した業績と、シリーズの新しい方向性の提示

'87年から始まった「ロックマン」シリーズは、3Dポリゴン作品「ロックマンDASH」の登場により、次なる世代に突入した。

レビュアー●南敏久　プレイ時間●10時間



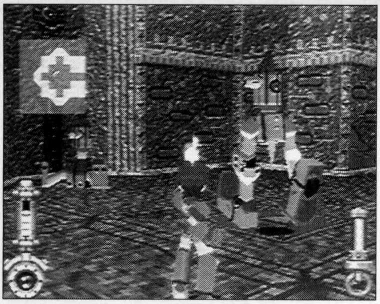
「ロックマン」シリーズ その人気と魅力について

あの「ロックマン」が誕生10周年を迎えたという。今や格闘ゲームメーカーとしての印象が強いカプコンだが、かつては「魔界村」シリーズや「ストライダー飛竜」など、良質のアクションゲームを多く輩出していた。そんな中、'87年にファミコン用に発売され、その後一大人気シリーズとなったのが「ロックマン」である。今回はこの「ロックマン」10年間の軌跡を、個人的な思い出を含めながら振り返ってみようと思う。

　記念すべき第一作である初代「ロックマン」から見ていこう。

「ロックマン」シリーズ最大の特徴といえば、メインとなる各ステージ（どのステージからでもスタート可能）のボスが持つ特殊武器を入手し、それを巧みに使い分けてステージをクリアしていく独特のゲームシステムがある。それぞれのステージの難易度や各ボスに有効・無効な武器など、様々な要素を頭に入れて攻略ルートを考えていくのは、今までの面クリア型アクションにはない知的な興奮を与えてくれた。その一方操作系はシンプルにまとめられており（自機であるロックマンには前・後に弾を撃つこととジャンプの2つのアクションしか与えられておらず、マリオ等で一般化していた『しゃがむ』という動作すらない）、全体的に複雑ではあるが煩雑にならない絶妙なバランスを保っていた。これに単純で明解なキャラクターと世界観が、低年齢層を中心としたユーザーの心をキャッチし、本作品のヒットにつながっていったと思われる。

　'88年の「ロックマン2」はシリーズ大躍進の引き金となった作品である。今作よりボスキャラには一般から公募したキャラクターが登場することになった。敵キャラの公募は他ジャンルも含めたゲームの世界ではよく行われることだが、「ロックマン」では例えばRPGのザコキャラのような無個性な使われ方ではなく、キャラクターがゲームのシステム部分まで深く関わることになるため、一般ユーザーもゲーム制作に参加する形になり、結果的に「ロックマン」を巡る状況は大きな盛り上がりを見せ、「2」以降の作品では「ボスキャラ公募」が恒例化した。かくいう筆者も「3」「4」時に全10体ほどのキャラクターを投稿している。結果は全滅。今後続編が出るなら再度挑戦してみたいものである（これらの一般公募は『ウルトラマン』『仮面ライダー』等のTV番組でも多く行われていた。ボスキャラクターの明解さなどはかつての『ロボット刑事』や『ロボコン』を連想させる。ロックマンの世界はこれらヒーローモ



シリーズの新しいフォーマットとなるのか「ロックマンDASH」。

ノの要素とリンクしており、子供たちの間で人気が広がったことも納得がいく点である）。

以後、GB版を含め毎年次々と続編が登場（モノポリー風のボードゲームやサッカーゲームも登場。ロックマンも完全にカプコンの顔として定着した）するにつれ、スライディングや溜め撃ち等の新しいアクション要素や、次々に登場するロックマン側の新キャラクター（中にはあまり存在意味のない奴も……）が増えすぎ、シリーズモノの宿命だろうか、雑然とした印象が強くなっていってしまった。毎年購入して遊んでいるユーザーには楽しめるであろうが、新規のユーザーは入り込みにくい、いわゆる一見さんお断り状態になってしまったことは確かである。

この流れを一旦リセットした形でスタートしたのが、SFCでの新シリーズ「ロックマンX」である。ゲームのシステムはほぼそのままだが、舞台・設定が一新され、どこかホノボノとした所のあったFCシリーズに比べ、よりシリアスになった世界観（『新造人間キャシャーン』を思わせる）やクールなライバル的キャラの登場、またロックマン本体のデザインもシェイプされて、FCシリーズ以上に「ヒーロー性」を拡張した仕上がりになっている（対象年齢も少し上がった）。しかし残念なことにこの新シリーズもFCと同じく複雑化・煩雑化の道を辿ってしまうことになる（SFCになってコントローラーのボタンが増えたこともアクションの複雑化に拍車をかけたような気がする）。

その後、PS・SS等の32ビット機を新たなプラットホームにして両シリーズの新作「ロックマン8」「ロックマンX4」が発売されるが、画面演出の激化もあってかつてのシンプルなゲーム性は鳴りを潜めてしまった感がある。

シリーズの新境地「DASH」の登場

そして'97年。シリーズ誕生10周年を記念して、再び新たなロックマンシリーズ作「ロックマンDASH」が発売された。今回の「DASH」は、「X」と違い、設定・システム共にすべてが異なる完全な新ゲームであり、全フィールドがポリゴンで表現された3Dアクションとして制作されている。舞台設定には初期ロックマンにあったほんわかムードが多少感じられるものの（今回のイメージは『未来少年コナン』？　ラオ博士ソックリな人も出てくるし）、主人公のデザインと少々キビシめの難易度以外にこれまでのシリーズの面影はまったくと言っていいほど残っていない。まるで「トゥームレイダース」のようなゲーム性を持つ「DASH」だが、シリーズの新しい流れとしての試みと考えれば非常に興味深いものである。

本シリーズは10年の間に「ロックマン」「X」「DASH」の3つの流れを作り出した。この先、この3本の支流はどの様に流れていくのか。それぞれが太く、大きな流れとなるのか、再び一本の流れに戻るのか、それともそれぞれが新たな本流となり、別の流れを生み出していくのか？　こういった見方が楽しめるのも、長い歴史を持つシリーズモノの特色であるだろう。ちなみに設定ではロックマンが誕生したのは200X年。その頃我々は一体どんな「ロックマン」を遊んでいるのだろうか。

PROFILE

南敏久（みなみ・としひさ）

ゲーム歴13年の造形助手＆怪獣博士。好きなアクションゲームは「アルゴスの戦士」と「カルノフ（FC版）」。ロックマンシリーズの中では「2」が一番好きです。なんたって音楽が最高。CD出ないかなぁ。

関連作品

ロックマンバトル＆チェイス（RCG）

メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年3月20日

「ロックマン」シリーズのキャラたちが登場するアクション要素の強いレースゲーム。「ロックマン」シリーズはこうしたキャラゲー的な展開も行われている。

ロックマンDASH（フリーランニングRPG）　メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年12月18日

パネルクイズアタック25

「アタックチャンス！」の興奮そのまま。最高に楽しいクイズ番組ゲームの登場

今では少なくなった視聴者参加クイズ番組の最後の砦「アタック25」が完璧な形でゲーム化。その再現度は驚異の出来だった。

レビュアー●編集部　松井　プレイ時間●5時間

視聴しながら参加するバーチャルクイズゲーム

「パネルクイズアタック25」は、同テレビ番組をそっくりそのままゲーム化した作品である。

問題を答えてパネルを取る、解答を間違えると立たされる、そしてアタックチャンス等々、ゲームシステムは正に番組そのまんま（途中で出場者の紹介も入る！）。司会者の児玉清氏と相馬宏美氏もムービー＆ボイスで登場、効果音やテーマ音楽も同じなので、パッと見ただけでは本物の番組と見まごうばかりである。「なぜカドを取らなかったのか？」「う～ん、そこに入ってしまわれたか……」「残り一枚、勝負はついてしまったようだが」といった児玉氏のお節介な解説までバッチリ収録されており、バーチャル感は抜群。最後の旅行獲得クイズの正解を見る時にちゃんとスタッフロールが流れるなど、思わず吹き出してしまうほど番組そのままの構成には脱帽だ。ＴＶ番組という別のメディアを上手くゲームに変換させた点が実に見事である。



児玉さんの言い回しが絶妙。笑えます。

純粋にクイズゲームとしてみてもかなり遊び甲斐があり、中でも解答方式に非常に興味深いものがあった。複数ある答えを次々とめくっていって答えを選ぶのだが、一度見送った答えに戻って選ぶことが出来ないのだ。そのため、ヤマカンで答えることが難しく、ちゃんとした答えを知らないと正解できないのである。このシステムは単純な仕掛けながら見事だと思った。

また、普通のクイズゲームはただ正解していけばいいのであるが、この「アタック25」はパネルの取り方が重要。いくらクイズで多く正解しても、パネルの置き方をミスれば逆転されてしまう恐れもある。自分が不利にならないよう、わざと相手に答えさせてパネルを置かせるという作戦も取れるのだ。これは「アタック25」という番組そのものの優れた面であるのだが、ゲーム化によって改めてこのシステムの偉大さに気づかされた。

番組を見ている気分と番組に参加している気分を同時に味わうことが出来る「アタック25」。これぞ真のインタラクティブ・ゲームと言えるのではないだろうか。

PROFILE

編集部　松井

ゲーム歴18年。主に格闘ゲーム＆シューティングゲーム担当。最も好きなクイズゲームは「ゆうゆのクイズでGO！GO！」（タイトー）。でも「ゆうゆ」って、どこいっちゃったんだろ？

関連作品

100万円クイズハンター（ETC）
メーカー：富士通パソコンシステムズ／
機種：WIN＆Mac／価格：¥6,660／
発売日：'96年９月12日
今はなきクイズ番組「100万円クイズハンター」のゲーム化作品。司会はもちろんマダムキラーのナイスミドル柳生博氏だ。

パネルクイズアタック25（ETC）
メーカー：富士通パソコンシステムズ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／
発売日：'97年12月18日

GAMESOFT REVIEW 29

テーマホスピタル

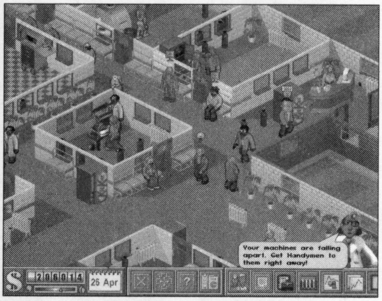
ドラッグ&ブラック感覚溢れる病院SLG、登場!!

「テーマパーク」「ダンジョンキーパー」で知られるブルフロッグ社の新作は、洗練されたシステムとブラックなセンスを併せ持つ怪作だった。

レビュアー●編集部　松平　プレイ時間●30時間

今やドラマの定番に加わった病院ネタ。バリエーションは多彩だが、要はウェットでハートフルな人生いろいろ物語に集約される。ここで取り上げる「テーマホスピタル」も、そんなドラマ的な要素を含んでいる……訳はなかった。

経営SLG「テーマパーク」で有名な英国ブルフロッグ社が制作した「テーマ」シリーズの最新作「テーマホスピタル」は、壁だけが存在する病院に診察室などを設置して患者を治療する、3Dクォータービューの病院経営SLGだが、世紀の奇番組「モンティパイソン」を生み出したイギリス人をなめてかかると痛い目に会う。その実体は超速リアルタイム制を搭載した、プレイヤーをアドレナリン漬けにする前代未聞のドラッグ&ブラックなSLGだった。



右下の彼は適切なヒントをくれる。（写真は英語版）

プレイヤーを待ち受けるのは「風船あたま病」「ベロだし病」といった数々のフリーキーな病気の患者たち。そうした患者たちをおバカな治療法（「風船あたま病」だったら、頭を破裂させてもう一度膨らませる）と巧みなクリックさばきで次々と救っていかなければならないのである。やっていることは実にブラックで馬鹿馬鹿しい。しかし笑ってばかりもいられない。増え続ける患者に急いで対処し、必要な部屋をどんどん配置する攻撃的なゲーム性は、まさにリアルタイムSLGであり、次々と迫り来る敵（患者）を次々と撃退（治療）していく忙しさの中に面白さが存在するのだ。

やりたい放題に思える「テーマホスピタル」だが、ゲームシステムの基礎部分は決してずさんではない。むしろ、「テーマパーク」以来の特徴である頭上に浮かぶ状態アイコンはさらに洗練され、普段はそれほど見ないグラフ系のアイコンをメッセージボックスとして使うなど、使い勝手のいい画面デザインと画期的なシステム回りは見るべきものが多い。リアルタイムSLGとして、人の頭の処理速度を見極めた絶妙なバランス調整も、この作品のゲーム性が実は深く練り込まれたものであることを示している。

マウスをドラッグしている内に、脳内に充満するドラッグ感覚。それが「テーマホスピタル」である。

PROFILE

編集部　松平

ゲーム歴13年。期待のゲームはバロックと天誅。イギリス留学→日本批判論で一山当てる→エッセイストを自称してうだうだ余生を過ごす、という計画を謀るも断念。理由は洋ゲー地獄に陥って餓死しそうだから。

関連作品

テーマパーク（SLG）

メーカー：EAV／機種：3DO他／
価格：￥7,800／発売日：'95年7月21日（3DO版）

「ポピュラス」を制作した実力派ブルフロッグ社の遊園地経営ＳＬＧ。夢を売るゲームと見せかけて、ポテトの塩分を多めに調整してジュースを買わせるなどのブラックな小技もあった。

テーマホスピタル（SLG）　メーカー：マクシス／機種：WIN95／価格：￥9,800／発売日：'97年12月12日

電脳戦機
バーチャロン
再評価

ユーザーが作りだす新しい対戦空間



現在もインカムを稼ぎ続ける「バーチャロン」。ユーザーたちの話からその魅力を探る。

現在、セガ系列のゲームセンター・アミューズメント施設で長期にわたり人気を保っている代表的な2つのゲームがある。今回本誌でも名越稔洋氏のインタビューで取り上げた「デイトナＵＳＡ」と「電脳戦機バーチャロン」である。

店舗形態、地域性によって変わってくるのだが、両者とも息が長くコンスタントにインカムを稼ぐ大型筐体だ。

「デイトナＵＳＡ」に比べ「バーチャロン」はマニアックなイメージがつきまとう。しかし、数多くの対戦ゲームが発売されているなか、2年も前のゲームがインカムを稼ぎ続けているのは評価に値するだろう。

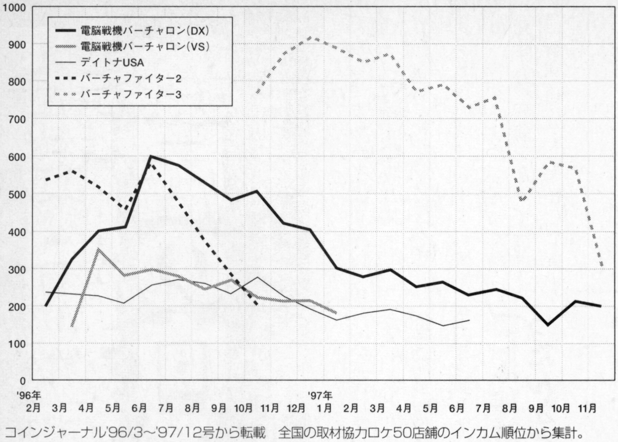
今回、「バーチャロン」を取り巻く現状を明らかにし、その上でユーザーが長期間プレイし続けているその魅力を探っていきたい。

アーケードにおける「バーチャロン」の実績

「バーチャロン」は2年前の'96年1月に発売された、シューティングゲームの要素を含んだ3Ｄロボット対戦アクションという新しい形のゲームである。独特の操作レバーやロボットを題材にしているため、取っつきにくくマニアックな印象が強い。しかし、ゲームセンターに立ち寄ることのなかった「機動戦士ガンダム」などのロボットアニメ世代のユーザーを、新たな層として獲得している。筐体はコクピット型のＤＸ筐体と、普及目的のためビデオゲーム型のＶＳシティ筐体の2つが販売されている。筐体販売数は「普通、初期ロット５００台で１０００台販売すればよく売れた方」（関係者Ａ）といわれる中、出だしはあまり良くはなかったものの、ユーザーが操作になれる頃にはインカムの上昇と共に「４０００台以上出荷するヒット」（日経新聞'97年1月10日より）となった。

では「バーチャロン」はどの店舗でもインカムを稼いでいるのかといえば決してそうでない。実際のところ「稼げたのは今年（'96年）の春先まで」（郊外店ゲームセンターＡ店店長）であり、現在でもインカムを稼いでいるのは一部店

■セガタイトル・インカムランキング



コインジャーナル'96/3～'97/12号から転載　全国の取材協力ロケ50店舗のインカム順位から集計。

舗のみだ。ゲームセンター側からすれば「バーチャロン」は1プレイ時間が長く、設置効率もいいとはいえず、扱いにくいという側面もあるのである。

だが、それと同時に一部店舗のみといえども長期にわたってランキングに残っているのも事実だ。

対戦ゲームにおけるインカムの一般的な推移として、具体的には「SNKで1カ月、カプコンで3カ月、よくもって半年」（郊外店ゲームセンターB店店長）といわれるなか、「バーチャロン」は目立った落差もなく、2年間ほぼ横這いのまま現在に至っている（図参照）。「バーチャファイター」シリーズ、「鉄拳」シリーズのような、一部の人気タイトルはともかく「対戦ゲームでこういったインカムの動きは非常に珍しい」（関係者B）ということだ。これは一部の熱狂的ファンが現在もやめることなくプレイし続けることでインカムが維持されている」（郊外店ゲームセンターA店店長、他）からなのである。

「バーチャファイター」シリーズの陰に隠れた「バーチャロン」

「バーチャファイター2」「鉄拳2」などの対戦格闘ゲームが全盛であった'96年1月、セガのビックタイトルとして「バーチャロン」が発売された。

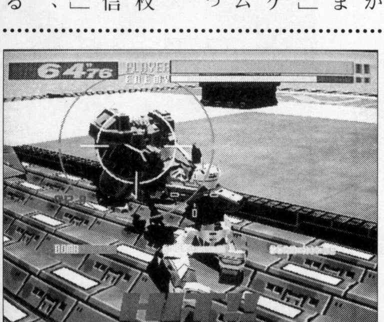
このときのマスコミ、ゲーム雑誌の評価は『バーチャロン』は初めてロボット（アニメ的なロボット）を題材にした対戦ゲーム」である。ゲーム画面を見て、また2本の操縦レバーを見て、一般層は「マニアック」「難しい」といった印象を受けるのに対し「ガンダム」に代表されるロボットアニメ世代が「カッコイイ」と惹かれている。またその攻略内容は、「バーチャロンが今までにない新しい形の対戦ゲーム」であり、他の対戦格闘ゲームに人気が集まっていたこともあって進められなかった。

コンシューマに移植され40万枚以上販売し、XBANDでの通信対戦が可能になり「バーチャロン」に対する評価はあがったのだが、その評価はビックタイトルである「バーチャファイター3」の陰に隠れてしまった。

出版物もグラフィック本、副読本と「バーチャロン」の設定や、ビジュアル的な魅力に重点がおかれており、マニアックな印象は拭われていない。

しかしアーケードではユーザーたちを今なお捉えて離さない「バーチャロン」の魅力は、一般の評価からではユーザーの盛り上がりを説明できない。

「バーチャロン」の魅力とはいったい何であろうか。次項ではその魅力を、ユーザーの生の声から解き明かしてみる。


初の本格ロボット対戦アクションゲームだ。



「電脳戦機バーチャロン」敷居の向こうにある魅力

「電脳戦機バーチャロン」に魅了された人たちの声を聞く。

年末もおしせまった平成9年12月26、27日、大阪は難波の某ゲームセンターにて、1人のプレイヤーが発起人となって2回目の「電脳戦機バーチャロン」大会が開かれた。発起人の名前をとって付けられた「第2回 学ドル杯」である。

個人の開催する大会であるにもかかわらず、大阪に全国から100人以上の「バーチャロン」プレイヤーが集まっていた。彼らはそれぞれが名の知れたプレイヤーでありレベルが高く、そして魅了されていた。彼らをここまで熱くさせる「バーチャロン」の魅力とは一体何なのだろう。

大会後、発起人である山本昌一（学生ドルカス）氏を中心に、大会に参加した何人かのプレイヤーに話を聞いた。

「こんな対戦ゲームがあったんかと思いました」

「バーチャロン」をプレイするユーザーの多くは「バーチャロンしかしない」、「バーチャロンを始めてからゲームセンターに来るようになった」と口にする。

「僕はずっと対戦格闘をやってたんですけどマンネリ化してきて面白くなくなってたんです。そこに『バーチャロン』は飛び込んできた。こんな対戦ゲームがあった

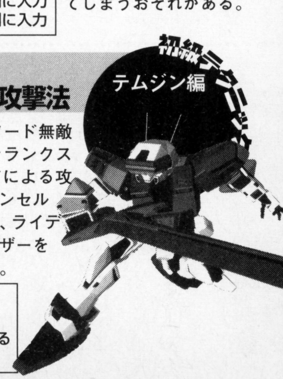


当たり判定の変化する横ダッシュレーザー

ライデンの横ダッシュレーザーは動かないことでレーザーの間をすり抜けることが可能だが、以下の入力を行うことによりレーザーの当たり判定が変化し、対戦相手はそうした回避が望めなくなる。このレーザーは見た目に変化がないため、自分の回避ミスと判断してしまうおそれがある。

入力方法
①横ダッシュ
②両トリガーを引いた瞬間に両レバー内側に入力
③レーザーが放たれた瞬間に両レバー外側に入力

ソード無敵踏み込みによる攻撃法



テムジンのダブルロックオン内のソード無敵踏み込みを利用した、レーザー、ファランクスその他の攻撃をくぐり抜けて、ソードによる攻撃、あるいはそこからのダッシュキャンセルする攻撃法。特にライデン戦に有効で、ライデン側はダブルロックオン距離ではレーザーを撃つことに、かなりのリスクを背負う。

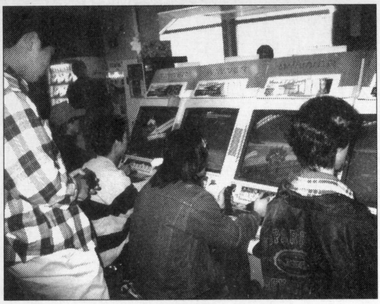
入力方法
①ダブルロックオン内で両トリガー引く。
※入力よりも相手の攻撃を誘う状況を作ることが必要となる。

んかと思いました。今では僕の人生の半分ぐらい。受験もやばいくらい（笑）」（ヘラクレス21）。

彼らは3Dロボット対戦アクションという新しい対戦ゲームの形を提示した「バーチャロン」に捕まったのである。

「バーチャロン」をプレイするにあたってユーザーがまず最初に惹かれるのはビジュアル的な魅力である。初めてガンダム的なロボットを題材にしたアーケードゲームであり、その洗練された動作に感動したという。

「（ガンダム世代の）僕が望んでいたゲームに一番近かったんです」（フォッカー）。


大会に参加する熱狂的なファンたち。

しかしこういった魅力だけが「バーチャロン」を支えているのではない。その取っつきにくさから来る、高い敷居を越えた向こうに違った魅力があるのだ。

「こうなるともう飽きないんですよね」

「『バーチャロン』には『バーチャファイター』シリーズのような、この技にはこの技といった安定が用意されていないじゃないですか。単純に強い攻撃があっても相手はレバーを倒せば避けられるわけです。当てるためには本当に頭を使わなくてはいけないんですよ。強い攻撃をそのままルーチンに従っても勝ちに繋がらない。当然、相手を追い込む想像力とか戦略性、そしてそれに伴う技術力が広い対戦フィールドのなかで要求されるんです」（イシハラ）。

「バーチャロン」特有のゲームシステムである、広い3D空間で構成されたフィールドのなかで必要とされる創造性、戦略性そしてそれに伴う技術力は、その場面ご



高等テクニック アファームド編

前方向（後ろ方向）にダッシュする横ダッシュ攻撃

ダッシュ攻撃はそのダッシュ方向によって攻撃形状が決定されている。しかし以下の入力をすることで横ダッシュ攻撃を前方向（後ろ方向）にダッシュしつつ撃つことが可能になる（テムジンはダブルロックオン状態で可能。また関東で蛇笛、関西で裏八つ橋と呼ばれる）。



入力方法
①レバー横入力。
②ニュートラル戻す
③両トリガー引く。
④2フレーム以上で①と逆方向（同じ方向）にダッシュする。

高等テクニック バル・バス・バウ編

特殊高速移動その1

以下の入力によってバウが瞬間的に高速移動する。繰り返すことでより高速化する。

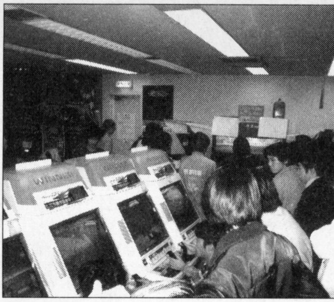
入力方法
①横ダッシュ入力。
②ニュートラル戻す。
③ダッシュ方向に両レバーをこぐ。
※以上の動作を瞬間的に行う。



特殊高速移動その2

横ダッシュをキャンセルし即時に逆方向へ機体をぶらしながら高速移動を行う。繰り返すことも可能。（関西でチョロQと呼ばれる）

入力方法
①両レバーを横に入れこぐ
②逆方向にダッシュ入力。
③上記の入力をした瞬間、ダッシュと反対方向に3～4回こぐ。
④ダッシュボタンを押す。



彼らは対戦相手にも魅力を感じていた。

とによって、キャラにより異なってくるという。

「『バーチャロン』はキャラがロボットだけに差別化が激しいですよね。武器一つとってもどれも同じじゃない。場面ごとに距離や対戦の展開スピードによって、頭を働かせて自分のなかのベストな行動、攻撃を選択するんです。自由度高いですよね」（EKD）。

2年間プレイし続けた彼らの「バーチャロン」に対する解析度は高い。ユーザーのやり込みによって強い攻撃方法（技術）がいくつも考え出された。それは今までの対戦格闘ゲームでよく見られる技の連携だけでなく、プログラムのスキを突くような（バグ的な）新しい攻撃方法だ。そしてその技術は常に「バーチャロン」の遊び方、そしてバランスを変えていくのである。

「『バーチャロン』はその人気の割にはメディアからの攻略的な発信が少ないゲームだったと思うんです。ゲームデータの公開もなかった。だから自分たちでやり込むじゃないですか。それで少しずつ分かってきて。インターネットやメーリングリスト、大会なんかでユーザー同士、情報交換するんです。それがプレー技術とか遊び方にどんどん変化が生まれていくんです。こうなるともう飽きないんですよね」（学ドル）。

さらに続く。

「僕が大会を開こうと思ったのも、そういうところにあります。全国には僕の知らない戦い方をしてくるような人たちがいると思ったから。情報交換だけでも価値はありますよ」（学ドル）。

取材協力：学生ドルカス、ヘラクレス21、EKD、BFL、フォッカー、イシハラ、SHC、カブトエビ他



New Release Report

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

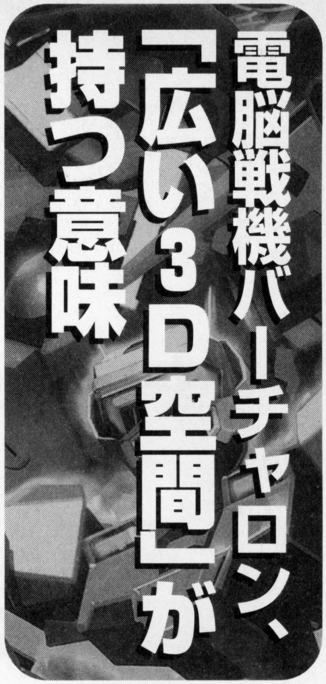


この映像クオリティでプレイできる。

'97年12月下旬に「電脳戦機バーチャロン」の最新作「オラトリオ・タングラム」のロケテストが新宿で行われた。

「オラトリオ・タングラム」は現在セガAM3研で鋭意制作中のアーケードゲームである。使用されるハードはモデル3。ダイレクトに飛び込んでくる映像は進化しており感動を覚える。発表されているCGがそのままのクオリティで動き回り、ライブモニターは迫力ある映像とデータ情報で観ている人々を引き込んでいた。プレイできたキャラは12機いるうちの10機である。基本操作は前作を引き継いではいる。しかし攻撃方法の多様化、変形、性能強化など入力方法の複雑化によってプレイヤーに要求することが多くなっており、消化しきれるかどうかがヒットに繋がる分かれ目だろう。

総じて「オラトリオ・タングラム」は、単に続編とは呼べない作品作りがなされていると感じた。操作系を含む前作の常識がかなり通用しないのである。このことから前作をプレイしていたユーザーもある程度のリセットがかかり、新規ユーザーと同じ位置から始めることになるだろう。これには「常に新しいと感じてもらえるクオリティをもったゲーム」という亙氏の物作りの考えを伺うことができる。アーケードゲームが冷え込み始めた現在、期待できる作品だ。



電脳戦機バーチャロン、「広い3D空間」が持つ意味

新しい対戦ゲームの形をみせてくれた作品

「電脳戦機バーチャロン」が息の長いゲームだったのは、ユーザーがゲーム上に用意されていた遊び方で終わらせずに、自分たちで遊び方を開発していったからである。

長い時間をかけユーザーがやり込むことによって、技術が次々と考え出された。例えば「マシンガン」。遠距離でのガード入力で弾を撃った後のモーションをキャンセルし、弾を連射する技術である。これによりテムジンの強さは格段にアップする事になった。このような技術の出現が繰り返されることで、キャラ同士のバランスは幾度となく崩れ、また覆っていくことになる。

しかし、ゲームそのものが崩れるようなことはなかった。それは対戦の勝敗を決するのに技術力だけでなく、それを含めたユーザー個人の想像力や戦略性が必要な、特有のゲームシステムのためだろう。逆にそういった技術の数々は、対戦における局面ごとの行動選択の幅を増やし、自由度を上げる要因になった。今では「マシンガン」は行動選択の一つとなっている。

ではなぜ対戦の勝敗を決するのにユーザー個人の想像力や戦略性が必要となるのだろうか。

それは「バーチャロン」が対戦フィールドに「広い3D空間」を採用しているからである。この新しい試みはいくつかの意味を持っている。

今までの対戦格闘ゲームにおける直線的な（あるいはそれに類した）対戦、近接的な対戦とは一線を画すものだ。例えば「バーチャファイター」シリーズの楽しさはごく近い距離で戦う体感的な読み合いにあるだろう。「この技にはこれが勝つ」といったジャンケンの要素が含まれているのはそのためだ。

しかし「バーチャロン」では「広い3D空間」を対戦フィールドに採用しているため、その局面ごとによって選択される行動が自由に変化するのである。選ばれたステージ、相手キャラ、距離など様々な要因によって変化する。もちろん対戦相手によってもである。「広い3D空間」における自由度の高さはユーザーに画面上で自分を表現することを可能にしているのだ。対戦風景では逃げ、待ちといった行動がみられる（いわゆるハメ技は存在しない）。そういったものも全部含めて、対戦を決するには創造性、戦略性そしてそれに伴う技術力が必要となるのであり、だからこそ新しい対戦ゲームとして光っているのだ。

「バーチャロン」が評価されるべきところは、対戦フィールドに「広い3D空間」を持ち込んだことであろう。対戦格闘ゲームが沈静化している今だからこそ分かる、ただの「ロボ動かしゲーム」でない新しい対戦ゲームの形をみせてくれた作品だったのである。

（編集部　山内）





アーマード・コアプロジェクトファンタズマ——

ユーザーの声に応えるという好感の持てる続編の作り方

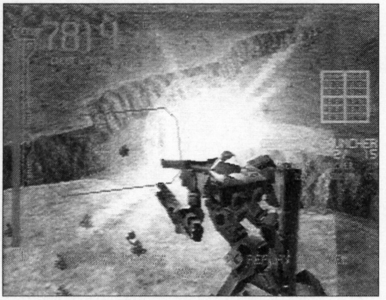
今作から導入されたランキングバトル「アリーナ」。それは対戦の楽しみを抽出した、実にやりがいのあるシステムだった。

レビュアー●ナガオカキョーイチ　プレイ時間●20時間

「アーマード・コア プロジェクトファンタズマ」(以下、「ファンタズマ」)は、「バーチャロン」的な3Dロボットアクションに、機体を設計するシミュレーション要素を含んだ作品「アーマード・コア」の続編である。

前作は、限られた資金でパーツを購入し、AC(オリジナルロボット)を組み立て、数々の依頼(ミッション)をクリアするというものだった。難易度の高さが指摘されたが、多岐にわたるミッション、自由度の高いパーツ交換など、戦略性が要求される良質のアクションゲームとして評価された。

そして今作の「ファンタズマ」は前作のシステム、難易度などをそのままに、新作のミッション、リプレイ機能、新パーツの追加、前作データの持ち越しが可能など、ユーザーの要望に応え、新要素を盛り込んだ作りになっている。中でも最も評価できるのは、今作から導入されメインでもある「アリーナ」システムであろう。



リプレイ機能は敵側視点、客観視点も切り替え可能だ。

「アリーナ」とはコンピュータの操る50機ものACと対戦してトップを目指すというランキングバトルである。対戦するACは「アーマード・コア」シリーズの特徴である、パーツセレクトによって生み出された個性的なものばかりだ。重装備型、機動型や規準違反しているものなど、それぞれに対して有効な攻略法を考え、ランキングを勝ち上がっていく。加えて要求される操作技術も幅広くなり、実にやりがいのある作りになっているのだ。

前作で、ユーザー自身の組み立てたACの性能と技術がよく現れる、対戦モードが評価されてはいたが、多くのユーザーは何度も対戦できる環境を整えることは難しく、十分に対戦の魅力を伝えられないでいた。しかし「ファンタズマ」ではその対戦の魅力を「アリーナ」というCOMとの疑似対戦のシステムで、伝えることに成功しているのである。

相も変わらない難易度の高さは、新しく始める人には敷居が高すぎるものではあるが、前作で伝えきれなかったものを伝え、ユーザーの要望に応えた好感の持てる続編であった。難しい続編制作においては、こういったユーザーへの贈り物的な作り方も一つの方法であろう。

PROFILE

ナガオカキョーイチ

1973年生まれ。ゲームライター。アーケードあがりの負けず嫌い。好きなゲームは「バーチャストライカー2」、「バーチャロン」などの対戦モノ。最近「ファンタズマ」の対戦で汚いとの罵声を浴びた。

関連作品

アーマード・コア（3DロボットACG）
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年7月10日
限られた資金で購入したパーツを組み替え、ACを制作、数々のミッションをクリアする3Dロボットアクション。「ファンタズマ」の前にプレイして欲しい作品。

アーマード・コア プロジェクトファンタズマ（3DロボットACG）　メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'97年12月4日

MOBILE SUIT Z-GUNDAM

君はこの秀逸なムービーにお金を出すことができるか？

3Dシューティングゲームとして現れた「Zガンダム」。ファンの心を揺さぶる作品ではあったが…。

レビュアー●岡元建三　プレイ時間●20時間

アニメでは見れないシャアの「Zガンダム」

今回バンダイからリリースされた「機動戦士Zガンダム」は、アムロとシャアが戦った一年戦争から、映画『逆襲のシャア』における新生ネオジオン再興までの、混迷の時代を描いたモノである。

宇宙世紀0087年。人類の半数を死に至らしめた一年戦争から7年。物語はそこから始まる。

この「Zガンダム」では、カミーユを主人公とするTVアニメを追体験するストーリーと、その裏側とも言うべき、シャア側から見たストーリーが用意されている。それぞれのストーリーは、3Dシューティングを挟みながらムービーが進行していく。そのムービーは、当時のスタッフが演出面で再構成・再構築を行ったと言うことからなのか、リアルタイムで見ていた世代の心を揺さぶるこだわりの出来であった。特にシャア編となると、新規に挿入されている部分があるのだが、当時の記憶の中に違和感なくストーリーのピースをうめてくれる。そして、ガンダムにおけるストーリーの大部分が、戦いの中での精神のぶつけ合いだったように、ゲームでは、3Dシューティング部分を通して、相手の精神を感じ、二つのストーリーを戦い終えた時、そこに流れていた二人の苦悩と戸惑いがアニメで見ていた以上に感じられたのである。



「Zガンダム」もう一人の主人公、シャア。

では、その戦いの部分である3Dシューティングだが、操作性を簡易化したために、モビルスーツに求められる行動にあまり戦略性がなく、敵の思考も単調で、コッさえつかんでしまうと割とあっさり最後まで行けてしまう。また、フリーバトルでは、いろいろなモビルスーツに搭乗できるが、機体によるスピードなど個体差が感じられず、ゲームとしては、大味である。このことによって、戦いの中で感じられるであろう相手の心が、今一つ思い入れのある人にしか伝わらないノルマ的なモノとなっている。戦いとは。今一度考えてほしいキーワードである。

キャラゲーとしてはいいアプローチがなされている「Zガンダム」であるが、プレーする部分での作り込みの甘さにすばらしいとは言えないモノがある惜しい作品だ。

PROFILE

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、CFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。3Dシューティングで最近のお気に入りは「QUAKE2」。

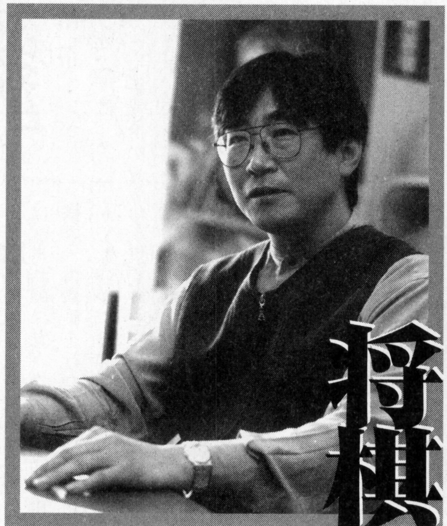
関連作品

機動戦士ガンダムVer2.0（3DSTG）
メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：6,800円／発売日：'96年3月29日
CGムービーとポリゴンで表現されたモビルスーツが、多くのファンの注目を集めた。ガンダムゲームの転換点とも言える作品。ジオンのモビルスーツを操作できるのが嬉しい。

MOBILE SUIT Z-GUNDAM (3DSTG)　メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：￥7,800／発売日：'97年12月11日

第七回

有限会社リズミックス代表
百田郁夫氏



学校の勉強そっちのけで将棋をしていました

第8代モノポリー世界チャンピオンとして有名な百田氏。「モノポリー2」から「バーガーバーガー」制作にもつながる相場観はいったいどうやって養われたのだろうか？



本棚はノウハウ本ばかりでした

編集部（以下編）：百田さんのお生まれはどちらですか？

百田：昭和27年生まれで、大阪市内の都島区というところで育ちました。

編：下町ですね。

百田：あの辺りは下町しかないですから（笑）。

編：少年時代はどのような？

百田：1人で遊ぶというか、趣味的なものに凝るタイプでした。小学校低学年の頃は草花の栽培とか、図鑑をすみずみまで読んだりとか。その後は天体観測や化学実験に凝りまして、中学に入る頃からはずっとアマチュア無線ですね。今でこそ、アマチュア無線をやって、パソコンに移行した後プログラマーになるという人生コースがありますが、当時はそれがなかったんですよ。幸か不幸かはわかりませんが（笑）。NECからワンボードマイコンのTK-80が出たのは'76年ですが、'70年に高校3年生だったんで全然間に合ってませんね（笑）。

編：では、学生時代は？

百田：関西学院大学の法学部に進んだんですが、動機が不純でしてね。中学生の頃、アマチュア無線と同時に将棋にも凝り始めまして、大学ではぜひ将棋部に入りたいと思ったんです。もともと理系志望だったんですが、理系は遊べないらしいという話を聞きまして、無理矢理文系に変えました。案の定、4年間将棋と麻雀ばかりやってましたね（笑）。負けるとムキになるたちで、ノウハウ本を買って勉強するんですよ。本棚はそんな指南書ばかりでした。

編：「無敵四間飛車」とか。

百田：丁度そのころですね（笑）。一応四段ですがたいしたことはないです。でも、会社を千駄ヶ谷に

したのは将棋会館が近いからなんですよ。棋士の方もよくモノポリーをしにいらっしゃいます。

編：棋士の方のモノポリーも面白そうですね。

百田：確かに一流棋士ともなると記憶力や計算能力が抜群で、我々とはCPUの出来が違う。でも、途中にサイコロの要素が入るだけで、こうも変わるものかと驚かされます。棋士の方をみると、モノポリーに向いていらっしゃらない人の方が多いような（笑）。



ツクダオリジナルでモノポリーと出会う

編：大学を出られてからは？

百田：新卒で山一証券に入社しました。今はありませんが（笑）。

編：法学部で証券会社ですか？

百田：後で反省しましたね。単に大企業だからというだけで、何もわからずに就職してるんですよ。でも、2年しかいなかったんですが、証券会社で会社や株式市場、経済の見方などを勉強できたのは大きいですね。

編：実地で経済感覚を養われたわけですね。

百田：ええ。で、退職後は塾講師をしていました。昼間はゲーセンで、インベーダーゲームのちょっと前なんですが、「サーカスサーカス」のハイスコア争いをしたりして（笑）。といっても、遊んでいるだけではなく英会話学校にも通っていました。でも、さすがに生活が苦しかったので、ツクダに入りました。

編：玩具メーカーのツクダ？

百田：それが違うんです。ツクダはツクダグループの1社で、玩具関係の問屋なんですよ。僕も入ってから知ったんですが（笑）。やっぱりゲームが好きなんですね。学校の勉強そっちのけで将棋をやっていたくらいですから。まあ、問屋の流通の仕事はとても勉強になりましたね。ツクダは各地方店ごとに独立採算制で、しかも人が少ないから何でもやりました。仕入れして、値札を貼って、梱包して、運送会社に電話して、今日は何個口ですといった具合で。倉庫の管理や棚卸し、伝票切って請求や回収、人を採用したりとかまですべてやらされましたから。今思うと、その時の経験がゲーム制作における物の見方や考え方に、一番役に立ったような気がしますね。それで、入社して5年後に玩具メーカーのツクダオリジナルに移ったんですが、ルービックキューブを早く揃えられたので、高橋名人のように各地へ行かされました。その後ツクダオリジナルがモノポリーの版権を取りまして。その国内生産の担当が私で、モノポリーに触れたのはその時が初めてだったんです。ツクダオリジナルにいた頃は、他にカードゲームなんかも作りました。

編：それがなぜゲーム業界に？

百田：実はそれからもう1歩あるんですよ。友人の誘いで某社に入って、そこは結局7年勤めましたが、カナダからハンドクラフトのログハウスのキットを輸入してたんですよ。人生ゲームみたいな経歴ですね（笑）。当時はアウトドアブームで、雑誌も「ウッディライフ」とかは、ログハウスの記事ばかりでした。私がキットを組んだログハウスは50棟以上ありますよ。後半は新規事業とか遊休地利用とか、非常にバブルっぽいことをやってました（笑）。その頃糸井重里さんに誘われて、当時「マザー2」を制作中だったエイプに入ったのがゲーム業界に入ったきっかけですね。



「モノポリー2」は独自の相場観を反映

編：糸井さんとはモノポリーを通してのお付き合いですか？

百田：そうです。第8回世界大会の時にはわざわざ付き添ってくださったんですよ。その頃から親し



百田氏の本棚。将棋やトランプ等の本が並ぶ。

くお付き合いしていただいてます。私がエイプに入ったのはトミーから発売された「モノポリー1」がアップする少し前ですね。

編：監修は百田さんですよね。

百田：ええ。その反省点がいろいろありましたから、それを直した「モノポリー2」にはある程度満足しています。

編：「1」は楽に勝てたりもするんですが、「2」は難しいです。

百田：「2」は今でも評価が高いんですが、市場にないんで大変です（笑）。実はライセンスがもうトミーにないので再販もできず、幻の作品となっているのですが。

編：「2」の思考ルーチンなんかは百田さんが？

百田：そうです。「2」はずっとそればっかり一所懸命やってました。資産の流入状況に応じて16段階、私独自の相場観で値段を入れましたから、そう変な数字は出てこないと思います。強さも、これ以上強くしたらいけないだろうと思うくらいで。モノポリーって実際は期待勝率2割のゲームなんですよ。5人でやるとして5分の1、つまり2割なんです。どんなに上手な人でも2回に1回も勝てない。でも、TVゲームでプレイヤーが5回に1回しか勝てないと、きっとつまらないじゃないですか。そこが難しいところですね。

編：その辺はボードゲームとコンピュータゲームの遊びの特性の違いなんでしょうか。

百田：そうですね。でも、相場観などが多少でも勉強になるようですね。TVゲームでしかプレイしてないような方が、結構モノポリーの大会に来られたりしてますんで、それもいいかなぁと思います。

編：あれで初めて正しいルールがわかった人も多いかもしれない。

百田：今でもたまにいらっしゃいますが、昔はボード版のモノポリーには「フリーパーキング」にいるとレンタル料を受け取れないというルールがあったんですよ。でも、これはあるメーカーの誤訳でして。第7回大会で世界大会に行った方が間違いだと報告してくれたんですよ。SFC版ではもちろん直ってます。



世の中に1つしかないものを作りたいですね

編：その後独立して、「バーガーバーガー」を制作された。

百田：このメーカーのギャップスさんとは昔からの知り合いで、挨拶に来られた時に自社でソフトを出したいというお話を伺いまして、それならと見せた企画を非常に気に入って下さったんです。企画自体はずいぶん前から温めていたものでして。

編：経営SLGとしての敷居は低いですね。

百田：それは意識しました。SLGが非常に難しくなってきていて、私のように相当オタクに近いような人間でも、「信長の野望」の4や5は複雑すぎてさすがにやりづらい。でも、簡単なシステムでもゲーム性は追究できるということを提示してみたかったんです。

編：じゃんけんのようなシンプルなゲームの面白さですか？

百田：ええ。クリエイターがゲームを面白くする手法として、要素を増やすというのがあります。例えば、マップを広くしたり、ルールを加えたりしますよね。その方が難しくなって時間もかかる。これは1番安易な方法なんですよ。これをあえて削ぎ落とすのは度胸がいるんですが、今回は冒険してみました。それが完全に表現できたとは言い難いんですが（笑）。

編：ハンバーガーが美味しそうに見えますね。

百田：実際に分解してみてわかったんですが、1番プレーンなバーガーでもタマネギやピクルスが入っていたり、結構凝った作りになっているんですよ。タマネギとかピクルスを好きな子供ってあまりいないと思うんですが、それでも入っている。ということは、そういったものが少し入っているだけで、ずいぶん食感が違うということがわかりました。

編：他に料理のゲームといえば、ピザを作る「ピッツァタイクーン」などもありました。

百田：あれはピザの生地上に食材をレイアウトするだけで、味判定がないんですね。まあ、「バーガーバーガー」の味判定も別に正確な

ものではなくて、いってみればカラオケの採点マシンのようなものなんで（笑）。でも、どういう基準かはよくわからないけれども、点数が出ると、誰でもうれしいじゃないですか。

編：こういったSLGをやると、世の中の流れがよくわかります。

百田：あのおすすめ価格は、おそらくそうは外れていないと思いますよ。実際のハンバーガー屋でも、原価率は3割を切っているんじゃないでしょうか。100円バーガーにしても儲かっているんですから。ポテトやドリンクなんかは原価率1割くらいじゃないですかね。すごいですよね。

編：ただ、百田さんが作られたということで、交渉とかテクニカルな部分を想像していた人も多かったのではないでしょうか。

百田：知り合いにも言われました。まあ、既存のものではなく新しい、世の中に1つしかないものを作りたいと思ってまして。売ることを考えても、例えば既存の「RPGで何々システム搭載」とかいうより、「ハンバーガーを作るSLG」と書いてある方が、注目度も全然違うんじゃないでしょうか。PSは1000万台売れてますから、100人に1人が手にとってくれるだけでも10万枚売れるという皮算用もありました（笑）。だから、あえて典型的なボードゲームにこだわっているわけではないんです。

編：それでは最後に、これからの予定を教えて下さい。

百田：実はもう次のゲームの制作に取りかかってまして、あと1年ぐらいはかかると思います。今度も今までになかったものなので、受け入れられるかどうか不安なんですが。発売された暁には、ぜひ偽物なんかが出てきてほしいですね。やっぱりクリエイターとして真似されるのはステータスですから。

編：ありがとうございました。

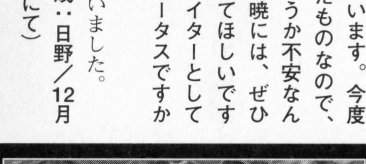
（聞き手：小野・構成：日野／12月15日　リズミックスにて）



百田郁夫（ひゃくた・いくお）
有限会社リズミックス代表。代表作SFC版「モノポリー」シリーズ、「バーガーバーガー」。関西学院大学法学部卒。'88年に第8回モノポリー世界大会で優勝し、日本人として初の世界チャンピオンとなる。著作に「世界チャンピオンが教えるモノポリー」（ネスコ社）があり、カードゲームの分野でも傑作「はなまる作文ゲーム」（河田）などの作品がある。

◆◆作品紹介◆◆ 「バーガーバーガー」

バーガーを作ってチェーンを拡大していくSLG。うにイクラバーガー、北京ダックバーガーなど、組み合わせはいくらでも楽しめる。何しろ素材は、パンズ5種、具が90種、ソースと調味料が20種にも及ぶのである。また、経営SLG部分も幅広い層にアピールする仕上がりで、制作者の百田氏によると「難易度の上がりすぎたSLGのシステムを、ぎりぎりまで削ぎ落とすことでゲーム性を追求してみました」とのことだ。



メニュー画面もハンバーガーのデザインだ。

バーガーバーガー

とにかくおいしいハンバーガー作成SLG

1プレイ3時間程度。お手軽にハンバーガー作成とバーガーチェーン経営ができる本作は、ライトユーザーでも十分楽しめる親切SLGだ。

レビュアー●編集部　日野　プレイ時間●17時間

これほどおいしそうで、これほどまでにお腹が空くゲームが他にあっただろうか。ハンバーガーを見る度にお腹が空いていく。プレイした後、マクドナルドに駆け込んだのも1回や2回ではない。

オリジナルバーガーを作成するハンバーガー店経営SLG「バーガーバーガー」。その魅力の1つはおいしそうなハンバーガーにある。写実的でありながら絶妙にデフォルメされた食材たち。記号的な通常のマップ画面や人物グラフィックとの鮮やかな対比により、食材のリアルな質感がより強調されている。また、料理番組でかかりそうな軽やかなBGMも妙に食欲をそそるのだ。



ハンバーガー作成画面。お腹が空きます。

ハンバーガーを作る楽しさも見逃せない。バーガーの作成は基本的に組み合わせなので、料理というよりもままごとに近いものである。唐揚げが食べたいから唐揚げバーガーを作ったり、トマトが好きだからトマトを2つ挟んだりするように、好き嫌いや思い入れが激しく出ることから、プレイヤーの感情移入を誘う。作ったバーガーが星の数（8つ星が最高）で評価されるのだが、「俺の作った酢豚バーガー、旨そうなのに何で1つ星？」と叫ぶころには、すっかりハマっているのである。

「世にもおいしいシミュレーション」と帯で謳っているように、本作における経営SLGはあくまで脇役の存在だ（とはいえ、SLGとしてよくできている）。ハンバーガーを作ってもらうというコンセプトを引き立てるために、あえて経営SLGのシステム部分を絞り込んだのである。また、本作の主要な操作がウィンドウの開閉であることを考えると、メニュー画面を開く際の「ポニョン」という感覚や素早いロードなど、操作システムをしっかりと作り込んだプログラマーの力量も大きい。これらの土台がしっかりしているからこそ、ストレスなく、おいしいバーガー作成を楽しめるのだ。

「ピッツァタイクーン」「ラーメン屋」「あの素晴らしい弁当を2度3度」など、他にも料理（レイアウト）ができるゲームはある。だが、さほどおいしそうには見えず、お腹が空くこともない。本作は経営SLGの秀作というよりも、かつてないほどのおいしいゲームとして高く評価したい。

PROFILE

編集部　日野

1972年生まれ。SLG歴10年。三国志好きで、光栄の「三国志」（MSX版）にハマりました。まず郭を引き抜きますよね。バーガー屋は森永ラブとドムドムが好きなのですが、森永ラブはなくなっちゃって…。

関連作品

あの素晴らしい弁当を2度3度（SLG）

メーカー：イタチョコシステム／機種：Mac／価格：￥3,884／発売日：'94年8月末

つぶれそうな弁当屋「注文の少ない料理店」を立て直すお弁当屋さんSLG。伝説の最終弁当「ハルマゲ丼」を完成させるのが目的というイタチョコらしい迷作。PSに移植予定。

バーガーバーガー（SLG）　メーカー：ギャップス／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年11月27日

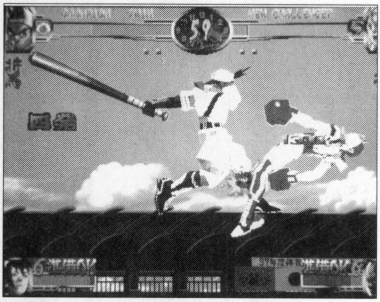
私立ジャスティス学園

2D表現をポリゴンで魅せる。これぞカプコン流ポリゴン格闘ゲーム

高校生（＋教師）たちが闘う「私立ジャスティス学園」は、奇抜な外見の裏に確実なシステム構築がなされた意欲作だった。

レビュアー●編集部　松井　プレイ時間●100クレジット分

「私立ジャスティス学園」は、カプコンが得意とする2D表現を上手くポリゴンに変換した対戦格闘ゲームだ。マンガ「炎の転校生」（島本和彦著）のような世界を舞台とした本作品は、演出面からして正にマンガチック。それは本作品のウリの一つである「ツープラトン攻撃」に象徴されるだろう。例えば、二人で一緒に敵を蹴り飛ばしたり（キャプテン翼？）、二人でジャンピングネックブリーカーを決めたり（キン肉マン？）、一人が羽交い締めして一人がタコ殴りにしたり（痛快ガンガン行進曲？）……。そうした非常にマンガ的・2D的な演出を、ポリゴンキャラクターによる動きとカメラワークで巧みに仕上げている点は見事である。必殺技のエフェクトやSEも派手で気持ち良い。派手ゆえに画面がゴチャゴチャしているきらいもあるが、暴走気味な演出と過剰な爽快感こそ本作品の魅力だ。



青春全開！　まさにそんなゲームです。

肝心なゲーム内容も良く練り込まれている。ゲームの核となるのが「熱血コンボ」と「根性カウンター」というシステム。技を色々と組み合わせて連続（連携）技を作る攻撃（熱血コンボ）と、相手の連携技に割り込んで反撃（根性カウンター）という攻守のシステムが良く練られており、実に奥深い攻防が楽しめる。こうしたシステム構築の上手さはさすがカプコンというべきだろう。

ただ、いざ対戦プレイとなるとやや厳しい面もある。各キャラいずれも強力な連続技を持っており、小技が一発入ればそこから技をつないでつないで超必殺技で締めて大ダメージを与えることが可能。そうした強力な連続技を出すにはそれなりの知識とテクニックが必要とはいえ、ややダメージ量が多すぎるような気がする。また、しゃがみ小キックがやたらと強かったり、無限コンボがあったりする点も、ゲームが良いだけに残念だ。

また、これは単なるファンサービスかも知れないが、隠れキャラとしてストZEROの「さくら」が登場するのは疑問というか残念であった。他のシリーズのキャラを借りなくとも、「私立ジャスティス学園」は十分にユーザーを引きつける魅力とパワーに満ちた作品なのだから……。

PROFILE

編集部　松井

ゲーム歴18年。主に格闘ゲーム＆シューティングゲーム担当。最も好きな格闘ゲームは「サイバーボッツ」。かつて新声社で「サイボーボッツ」の設定資料集を作った過去あり（言っちゃった）。

関連作品

ストリートファイターEX Plus α（格闘ACG）
メーカー：アリカ/カプコン／
機種：プレイステーション／
価格：¥5,800／発売日：'97年7月17日
「ストII」シリーズ初の3Dポリゴン作品。「スーパーキャンセル」による連続技が爽快な格闘ゲームであった。

私立ジャスティス学園（格闘ACG）　メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'97年

移植格闘ゲーム特集

ブラッディロア
デッド オア アライブ
X-MEN VS. STREETFIGHTER

極めて高いレベルで鎬(しのぎ)を削る 移植格闘ゲーム・インビテーション

最近リリースされた完成度の高い移植作品を三本選出。その魅力と実力について検証する。



ブラッディロア

アーケード市場ではいまいちパッとしなかった格闘ゲームが、コンシューマに移植されてヒットするという現象がある。「あれ？　これってこんなに面白かったっけ？」「アーケード版よりも出来がいいじゃん！」といったような具合に。こうした例は、プレイステーションのポリゴン格闘ゲームにおいて顕著である。具体的にいえば、カプコンの「スターグラディエイター」、タイトーの「サイキックフォース」などがそうだろう（そうでない作品もある。「ヘブンズゲート」とか「ファイターズインパクト」とか……）。そしてまた「ブラッディロア」も、同じようにコンシューマ版で再評価された作品と言える。

アーケード版「ブラッディロア」がリリースされた頃は、「鉄拳3」「ヴァンパイアセイヴァー」「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」といったメジャータイトルが並んでおり、「ブラッディロア」はそうした大作群の中に埋没、早々に姿を消してしまった。しかし、確かにアーケード市場では他のタイトルに見劣りしたが、コンシューマ版を改めてみると、なかなかどうして良くできた作品である。

ゲーム内容は、率直に言うと「ファイティングバイパーズ」を土台に、他の格闘ゲームの美味しいところを頂戴した作品だ。ガードアタック、受け身、ダッシュ攻撃の攻防、壁を壊した際のエフェクトなどは余りにも「バイパーズ」に似すぎているし、他にも別の格闘ゲームの要素が多分に含まれている。しかし、本作品がただパクリゲーに終わっていないのは、「獣化」と呼ばれるシステムの存在があるためだ。



リプレイ画面などの演出も光る「ブラッディロア」。

登場するキャラクターは普段は人間なのだが、ゲージが溜まると「獣化」して狼や虎といった獣に変身することが出来る。この獣化システム、アイディア的にも見た目にも面白いし、なによりもゲームとしての戦略的な深みが増すのである。獣化すると、技が増えたり、相手を高く空中に浮かせることが可能で、多彩な連続技や空中コンボが狙える。また時間とともに体力が回復するので、一発逆転の可能性もある。いつ獣化するの

ブラッディロア（格闘ACG）　メーカー：ハドソン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年11月６日

か、獣化した後どう攻めるのかといった本作品ならではの攻防が存在するのだ。このシステムにより、本作品は独自のプレイ感覚を提供することに成功しているといえる。

　バランス調整、キャラクターのインパクト不足、モーションのぎこちなさ等の欠点が目につくものの、心地よいスピード感と爽快感があり、なにより獣化という新システムの完成度という長所が上手く欠点をカバーしているように思う。格闘ゲームとして実に遊び甲斐のある作品だ。アーケード版よりも面白く感じてしまう移植度の高さと併せて評価したい。

デッド オア アライブ

「ブラッディロア」と同じような現象をセガサターンで引き起こしたのが、最近スマッシュヒットを連発しているテクモの「デッド オア アライブ」である。

　MODEL2基板によって制作され、鳴り物入りでアーケード市場に登場した「デッド オア アライブ」だったが、やはり「バーチャファイター」と「鉄拳」の二大勢力の前に屈した。しかし、アーケード版に改良・追加要素を加えたセガサターン版「デッド オア アライブ」は優れた移植によって高い評価を得た。ユーザーの間では「(サターン版)バーチャ2を超えた」という声すらあがっている。

　ゲーム内容は、いわゆる「バーチャファイター」を模した感じなのだが、使用するボタンはパンチとキック、そしてホールドボタン。最後のホールドボタンこそが本作品最大の特徴であり、本作品独自のシステムといえる。



ただの胸揺れゲームではない「デッド オア アライブ」。

　このホールドボタンは、使い方によって攻撃手段にも防御手段にも使える。具体的には、相手の攻撃を受け流して反撃したり、相手を掴んで体勢を崩したりできる。この存在によって、「投げ・打撃・ホールド」という三竦み状態が形成され、かなり奥深い攻防を楽しむことができる。どんな強力な連携技も、上・中・下段どの技でもタイミングさえあえばホールドボタンで返すことができるので、たとえ押されていてもボタン一つで形勢逆転が可能。スピーディな闘いの中、相手の動きを読んでホールドで反撃するのは本作品ならではの魅力である。

　そうしたゲームの本質的な面白さは、高い移植度があってこそだ。大きめのキャラクターたちがポリゴン欠け、処理落ちすることなく流れるように動く様は素晴らしい。一般的に3Dポリゴン表現が甘いと言われているセガサターンで、ここまで高い移植度・完成度に仕上げたスタッフに拍手を送りたい。

X-MEN VS. STREETFIGHTER

「デッド オア アライブ」によってセガサターンでも高いポリゴン表現ができるということが証明されたが、やはりセガサターンといえば2Dマシンというイメージが強い。高いレベルの2D格闘ゲームの移植作が多数発売されていることが同ハードの長所の一つであるといえる。

　中でもカプコンの2D格闘ゲームはセガサターン初期の頃から高い移植度を誇っている。「X-MEN」(難易度が高く、アニメーションパターンが削られていた欠点もあるが)「ヴァンパイアハンター」(これでセガサターンを買った人は多い)「ストリートファイターZERO2」(音関係が貧弱なのが残念)「サイバーボッツ」(よくぞ発売してくれた)「マーヴル・スーパーヒーローズ」(この移植は難あり)……そして、カプコン移植タイトルの集大成といえるのが「X-MEN VS. STREETFIGHTER」である。

デッド オア アライブ(格闘ACG)　メーカー：テクモ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年10月9日

最大4人同時にキャラクターが画面に登場、左右だけでなく上下にも大きくスクロール、相当速いゲームスピード、派手なエフェクト等々……こうした移植する上での難問を本作品はものの見事に処理し、アーケード版に劣らぬクオリティをセガサターン上で再現している。

このようにハイレベルな移植作品が出来上がったのは、画面表示機能を高める「4メガ拡張RAMカートリッジ」の存在が大きいのだが、作品を移植した制作者の「こだわり」や「執念」が一番の要因なのではないだろうか。例えば、一部キャラの投げや豪鬼の小竜巻斬空脚の異様なダメージ量、無限コンボの存在など、直そうと思えばいくらでも直るはずだが、あえてアーケード版そのままにしてあるところに「完全移植」に徹底してこだわった開発姿勢が見えてくる。また、いくら拡張RAMを使っても「マーヴル・スーパーヒーローズ」のようにアーケード版の面白さを伝え切れていない作品もある。前述の「デッドオアアライブ」もそうだが、やはり移植作品の出来はハードの性能だけで決まるとは限らないのである。



まさに至高の移植度を誇る「X-MEN VS.～」。

セガサターン版「X-MEN VS. STREETFIGHTER」は、移植度の高さもさることながら、ロード時間の短縮、そしてソフトと4メガ拡張RAMカートリッジ同梱で7800円という低価格で抑えた点など、商品としても非常に優れた一品である。この作品が手本となり、これからもクオリティの高い移植作品がリリースされることを切に願いたい。

（編集部　松井）

INTERVIEW

移植職人軍団「RUTUBO GAMES」

セガサターンでクオリティの高い移植作品を多数手掛ける「RUTUBO GAMES」。彼らこそ移植に命を懸け、1ドット、1モーションの違いすら許さぬ執念の移植職人たちである。移植を語る上で決して無視できない彼らにインタビューを敢行。移植に対する熱い思いを語ってもらった。

—今までに移植なされたタイトルは？

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」「ファイターズヒストリーダイナマイト」「アフターバーナーⅡ」「スペースハリアー」「アウトラン」「ファンタジーゾーン」など（すべてセガサターン）

—移植を行う上で最も重要なことは？

ゲームの面白さをきちんと伝えることだと思います。実際には、人によって「何が面白いと感じるか？」が違いますので、結果として完全移植という形をとることがベストになると考えています。

—移植作業で苦労される点は？

最も大変なのはメモリ容量の削減です。コンシューマ機の場合、コスト等の問題で設計段階からギリギリのメモリしか積んでいませんので、アーケードゲームの移植をする場合には、メモリ容量をどうやって切り詰めるかが一番の問題です。

—移植される上での「こだわり」はありますか？

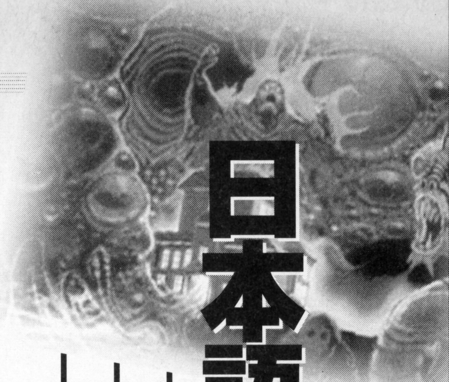
少なくとも、自分が自信を持って他人に薦めることができるゲームを作っていこうと思っています。いくら売れても、いくら他人が面白いと言っても、自分が面白いと思えなかったゲームは移植候補から外しています。また、移植する際には自分が面白いと思った部分は何があっても完全に移植することです。

—最後に、移植に関することで何か面白いエピソードがありましたらお聞かせ下さい。

・発売前から目をつけていたアーケードゲームがロケテストで没になった。
・個人的趣味で移植していたゲームがほとんど出来上がったところで版権元から版権元自身での移植がアナウンスされた。
・納期直前、突然画期的な方法を思いつき、納期一週間前にプログラムの総入れ替えをした。
・「マスターはいつでもいいですよ」と言われたので、正月にマスターを焼いた（『年賀』と書いて送った可能性アリ）。

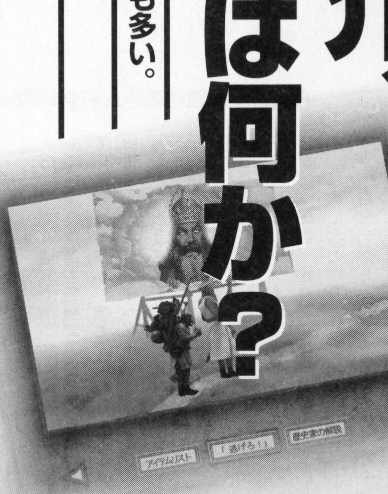
（回答：「RUTUBO GAMES」）

LOCALIZE GAME SOFT SPECIAL



海外ゲーム紹介、日本語版のあり方とは何か？

急増する洋ゲー。しかし安易な考えで作られる物も多い。
求められるローカライズとは何か。
日本語版で魅力が増したソフトを一挙紹介。



商品と作品の2面性が最も問われる分野

海外のゲームが日本に紹介されるようになって久しい。ＳＦＣ時代も様々な作品が紹介されたが、その多くは「洋ゲー＝クソゲー」のレベルに留まっていた。この見方に待ったをかけたのは、ＳＣＥの洋ゲーレーベルの提唱からだろう。今、家庭用のゲームの何割かは確実に海外のローカライズ（日本語化）である。またＰＣでは、ＷＩＮＤＯＷＳの普及により機種間の差異がなくなったことで、海外作品の紹介に拍車がかかった。

しかし、洋ゲーを安いコストでそこそこの収益が見込める、商売上の安易な道具として見る向きも依然として多い。自社でゲームを開発するよりも、海外の作品を買い付け、翻訳して販売する方がコストが低いのは当然だろう。しかし、こうした意識の低さが、先の「洋ゲー＝クソゲー」の図式を生んだ。また面白いゲームでも、日本語訳やフォントの稚拙さなどで、元の魅力を削いでいる物も多い。

テレビゲームには商品と作品の２面性があり、崇高な理念があっても、会社としてはビジネスとして成立しなければ意味がないことは確かだ。アクレイム、インタープレイなど日本市場から撤退した洋ゲーメーカーもある。しかし、洋ゲーの販売は海外文化の紹介であり、書籍の出版などと同じく、文化事業的な意味合いがあることもまた事実だろう。求められるのは人気声優の吹き替えの有無ではなく、作家の眼差しを咀嚼し、その地域文化に合わせて転換する姿勢だ。そこでここでは、これまでに発売された洋ゲーの中から、日本語化で魅力が増した作品を独自に選択し、紹介してみたいと思う。

（編集部　小野）

LOCALIZE GAMESOFT No.1

アローン イン ザ ダーク（3DO版）

ジャンル：AVG／メーカー：ポニーキャニオン／機種：3DO／価格：¥7,800／発売日：'94年10月21日

真の恐怖を初めて提示

読み飛ばしがちなメッセージ群。だが「アローン」の恐怖はそこにある。声の力で背景世界の恐怖を初めて示した作品。

家庭用への移植や続編も含めて、「アローン」シリーズには様々なバージョンがあるが、その中でも3DO版「アローン イン ザ ダーク」は、日本語版の上手さという点で群を抜いている。

多くのAVGにおいて、ゲーム中に登場するメッセージの多くは、謎解きの手がかりとして存在するのだが、「アローン」では恐怖の演出として用いられている。「アローン」の下地となったクトゥルフ神話（注）の主人公たちは、物語の過程で様々な資料を読み、宇宙の真理に触れることで精神を病んでいくのだが、「アローン」も同様に直接ゲームに関係のない背景資料が多い。ところが遊び手としては、つい資料を読み飛ばし、たんにアクションゲームとしての怖さだけを味わうことになるのだが、この点3DO版では豊かな声の演技によって想像力を膨らませ、「アローン」の真の怖さを体験させてくれる。ちなみにこうした演出は他機種版にはない。



デッドエンドの絶望的な恐怖がさらに増した。

声優陣はいずれも超ベテランをそろえており、特に広川太一郎、天本英世が良い。広川のナレーションはいつもの「広川節」がみじんもなく、遊び手を突き放した乾いた怖さを生んでいる。なるほど、ホラーの読み手としても一級品だ。また天本は、ゴシックホラーに定番の館の主人役がはまっており、怪奇役者の面目躍如といった所だ。こうした声で膨らむ想像力が、遊び手をルイジアナ州の廃館デルセト、そしてラヴクラフト的な恐怖に誘うのである。

発売元はポニーキャニオンだが、翻訳はホビージャパン、翻訳監修は西谷史と、ゲーム側からのクトゥルフ物へのアプローチとしては最適のスタッフである。惜しむらくはマニュアルの作りが若干安っぽさを生んでいる点。もう少しゴシックホラー的な雰囲気にこだわっても良かった。とはいえこのゲームが、数ある「アローン」物の中でも一級品であることは、紛れもない事実だろう。

INTERVIEW

「ルル」日本語版制作元ブレイン前田社長に聞く、

日本語版のあり方

その作家性と共に、日本語版の味わいでも高い評価を得た「ルル」。その後「スノークィーン」「戦場のテディ・ベア」と優れた作品を紹介しているブレイン前田氏に、日本語版制作における姿勢を聞いた。

まず弊社の基本的なスタンスとして、海外作品の移植にこだわっているわけではありません。むしろ世の中で自分のすべてをかけて何かを作ろうとしている、まさに「作家」と呼ばれる人たちに光を当てて、広く紹介するのが僕らの仕事だと思っています。「ルル」を作られたロマン・ヴィクトル＝プジュベ氏は、元々記録映画の脚本、制作に携わっておられたのですが、自分の娘さんに本を読むことの楽しさを伝えたい一心でモニター画面上で読む本のスタイルの「ルル」を作られたんですね。こうした人の作品を、ぜひ世に知ら

（注）クトゥルフ神話：H.P.ラヴクラフトの創作による、外宇宙の邪神の恐怖を描いた作品群。彼の死後も多くの作家によって同じ世界観の作品が発表されている。主な作品として、「インスマウスの影」「ダニッチの怪」「クトゥルフの呼び声」他。

LOCALIZE GAMESOFT No.2

モンティパイソンのホーリーグレイル

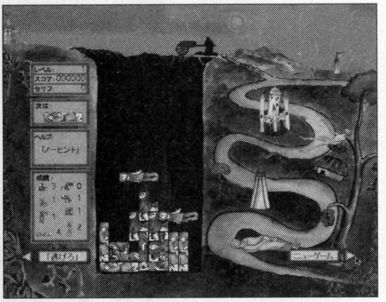
ジャンル：ETC／ポニーキャニオン／機種：Mac／価格：¥5,800／発売日：'96年12月14日

バカには出せないバカの味

英国の原作を米国で作り日本語化。文化の2重フィルターの元で、極めて忠実に原作が再現された極めつけの一品。

弊誌13号で取り上げられているが、ここでもあえて取り上げたい。というのも、この作品は英国の原作をアメリカ人がマルチメディア化し、日本語版として訳されたという、文化の2重のフィルターがかけられているからである。にもかかわらず元の味が少しも失われておらず、むしろ凝縮されているように見える。

原作は英BBC放送で制作され、日本では'76年に東京12チャンネル系で放映後、今もカルト的な人気を誇っている「空飛ぶモンティパイソン」をベースにした同名映画。これを20年以上たった'96年にCD-ROM化したアメリカ人がいたのだから恐れ入る。しかも日本語化にあたって原作の味を損なわずに翻訳し、当時と可能な限り同じ声優陣でアテレコしたメーカーの心意気は推して知るべしだろう。現在、「モンティパイソン」自体ビデオで日本語版が入手できないに等しく、手軽に吹き替えの妙を楽しもうと思えば、ほとんど唯一の作品であるだけに、貴重な存在といえるはずだ。



ミニゲームの一つ「死体遺棄ゲーム」。最高。

基本的には映画の内容を元に各種ミニゲームを組み込み、ゲーム化しているのだが、この「翻訳」が極めてパイソン調だ。「死体遺棄ゲーム」など、米国のゲームなのに英国のブラックで汚らしくシュールな感覚を良く表している。日本語版もそれに負けていない。死に損ないの死体が「わしゃ、まだ死んでない」などと呟く様は、フィルムの雰囲気をほんとうに良く表しており、「刑事コロンボ」の「うちのカミさんが」、「赤毛のアン」の「そうさな」に匹敵する名訳だと感じるのは私だけではないだろう、いや私だけか。

マニュアルの編集など細部の作り込みも徹底しており、通常のゲームの比ではない。加えて翻訳量、吹き替え量ともに並ではなく、まさにバカをやるにはバカではできないことを示している。あえてマニア向けに徹した日米双方の制作陣に敬意を表したい。

INTERVIEW

しめたい。ですから、国内でも素晴らしい作家の方がいれば、同じ様な姿勢で紹介したいと思います。なにより、弊社は元々語学の出版社を母体にしているので、出版社の立場からすれば、原作の気持ちよさを日本の文化にすり合わせて翻訳することは当然のことですよね。口はばったい言い方をすれば、日本語版制作とは「ローカライズ」ではなく、「カルチュアライズ」だと思います。

テレビゲームの日本語版制作については様々な姿勢がありますが、海外作品の紹介の早さに主眼を起き、日本語を一種の記号と割り切る考え方もわかりますし、SCEの洋ゲーレーベルのような手法もある。その中で、僕らは原盤自体の制作にもかかわっていくことを考えています。制作費だけでなく、人も出して制作の手伝いをしながら意思疎通を図っていく。ただ、日本向けに迎合した商品を強要することは絶対にしません。あくまで彼らが作るオリジナリティに対して、僕らがどう協力できるかを考えます。そのかわり、日本語版の制作については、ある程度自由にさせてもらう。「ルル」の朗読に音楽家の大貫妙子さんを

LOCALIZE GAMESOFT No.3·4

スノークィーン
ジャンル：ETC／メーカー：アリアドネメディア・東北新社・サテライト／機種：WIN&Mac／価格：¥4,800／発売日：'96年12月11日

戦場のテディ・ベア
ジャンル：ETC／メーカー：ブレイン／機種：WIN&Mac／価格：¥6,500／発売日：'97年10月30日

作家に対する真摯な眼差し

前者はアンデルセン、後者はエドガー＝ルサン作。共に作家性の高い原作を日本の文化に合わせて翻訳した姿勢が光る。

「ルル」（弊誌11号紹介）で一躍脚光を浴びたブレインの新作である。「スノークィーン」は電子絵本、「戦場のテディ・ベア」は電子コミックの形態をとり、共にインタラクティブメディア上での物語表現として独自の方向性を示そうとしている。最近のRPG・AVGの枠組みが硬直化している中で見るべき点は多い。



ゲームならではの生きた教材の提示(戦場のテディ・ベア)。

「スノークィーン」は、氷の女王に心を奪われた少年カイを連れ戻すために、幼なじみの少女ゲルダが旅をするという物語。原作は童話の大家、H.C.アンデルセン。文章の朗読に天本英世が起用されており、俳優天本の真骨頂を見せている。天本といえば「仮面ライダー」の死神博士役というくらい怪奇俳優の顔が強いが、この作品では少年少女から老婆、トナカイに至るまで、多種多様な顔を見せる。なにしろ登場人物すべてを一人で読み分けているのだ。この配役が語り部としての天本の持ち味を充分に引き出しており、原作のおとぎ話としての雰囲気を上手く出している。

一方「戦場のテディ・ベア」は、第二次世界大戦の末期、ノルマンディ上陸作戦直後の混乱した北フランスを舞台に、テディ・ベア（熊のぬいぐるみ）を連れてパリの母親の元に向かう少年ポールを描いた物語だ。テディ・ベアにはドイツ軍の新兵器に関する機密書類が隠されており、果たしてポールは無事パリにたどり着けるのか…というのが主な筋立て。こちらはいわゆる有名声優が起用されているわけではないが、逆に声のイメージにとらわれることなく、素直な気持ちで聞くことが出来る。また、セリフに翻訳物特有のバタ臭さがなく、資料パートの訳も相当こなれており、安心して読み進むことができた。

どちらも声優の名前ではなく、原盤の作家性を一番良く伝えるための日本語版としての作りを貫いている。その姿勢が良作を生んだと言えよう。

INTERVIEW

起用したのもその一例です。原盤ではプジュベ氏自身が声を当てられており、普通は声質の似た男性の起用を考えますよね。でも、大貫さんの甘ったるくない声質が合うと思ったんです。

完成した「ルル」の日本語版をプジュベ氏の元に持っていって、日本語の声を聞いて頂いたとき、プジュベ氏が感激して涙を流されました。声質も違うし、意味もわからないけど、根底に流れている物は同じだとそのとき強く感じました。そういう仕事を今後も続けたいですね。（談）



他に声の出演は矢島晶子と山口勝平。特に山口がロボットを好演。

ルル (ETC)
メーカー：アリアドネメディア／機種：WIN&Mac／価格：¥4,800／発売日：'96年6月28日／他にPS版、SS版もあり。PS版は東北新社、SS版はセガから、共に¥4,800で'96年11月1日に発売。

体験ガイド

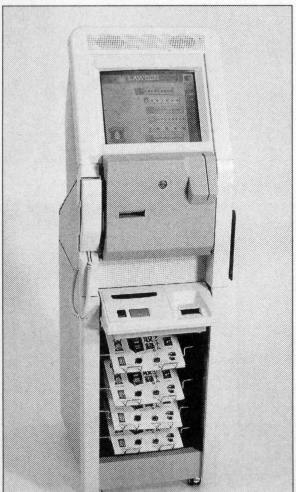
NINTENDO POWER

ゲーム批評が実践検証

新作タイトルから書き換え方法まで

すでに旧世代機といわれるSFC。その新サービスとして始まったNINTENDO POWER、その魅力を探ってみた。

最近、ローソンで売られている白色のSFCカセットをご存じだろうか。任天堂がローソンのマルチメディアステーション（以後MMS）の一環としてスタートさせたNINTENDO POWER（以後NP）の専用カートリッジ、SFメモリカセットだ。現時点ではまだ設置数が少なく実物を見た方は少数だと思われるが、3月までに6400店舗に配置予定、もうすぐ全国で目にする事が出来るだろう。これはフラッシュメモリー方式の特殊カートリッジで、MMSが設置してあるローソンでゲームの書き込みが可能という代物。実容量は32MBだが、それをFブロックと呼ばれる区切りで4MBずつに8分割してあり、1本のカセットに複数のゲームを入れることも可能。ただしその場合は7ブロック、つまり28MBまでしか書き込むことできない。一度SFCで発売されたことのある旧作ソフトは1000円、NPにより初めて発表される新作は3000円（注）で書き込むことができ、これから月に1本ほどのペースで新作が登場する予定だ。編集部でもさっそくこのSFメモリカセットを購入、近くのローソンでNPを試してみた。MMSにてゲームを選択。RPG、アクション、新作などのジャンル別に選択でき、決定前に簡単な説明画面もあり操作に戸惑うことはない。その後、名前と電話番号を入力させられるのが煩わしいが、入力は無事完了。後はカセットと出てきたレシートをレジに持って行って店員に渡せば書き換えをしてもらえる。書き換え時間は任天堂発行のガイドブックでは3分程と書いてあるが、実際は慣れない店員のもたつきを合わせても2分弱で終わった。しかし、店員に説明書をもらえないかと聞くとそういったものは置いていないと言われる。ガイドブックや各誌のゲーム紹介などでフォローされるようだが、旧作ならまだしも新作には説明書が

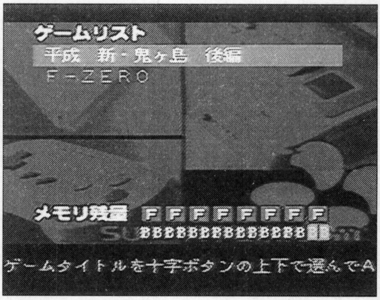


ローソンのMMS（マルチメディアステーション）。

（注）現在の新作はどれも一律3,000円だが、任天堂の発表では新作の書き換え料は2,000円～4,000円だった。

欲しい。

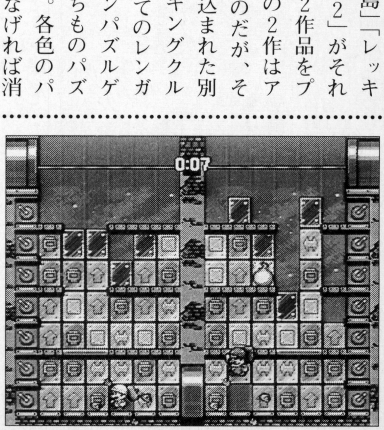
さて、実際に書き換えを試してみて思ったのは、パッケージではなくMMSの画面でゲームを選ぶことが意外に面白いということ。何度もいろいろなゲームの説明画面を見ながら、カセットの空き容量を計算して、あれでもないこれでもないと繰り返し迷う、それがなぜか楽しいのだ。複数のゲームを書き込む場合、その組み合わせも楽しみの1つになるだろう。実際に利用してみるとSFメモリカセットの容量は意外に小さいことが分かる。よほど容量の少ないゲームばかり選ばなければ、大体2～3本が限界だ。そこにどうやって自分の趣味と個性を表現するか、例えば「スーパー桃太郎電鉄Ⅱ」と「新桃太郎伝説」を一つのカセットに入れてSFC版「桃太郎コレクション」をつくることもできる。元々ファミコンゲームのコレクションである2本のソフト「スーパーマリオコレクション」と「キャラバンシューティングコレクション」に10種のトランプゲームが詰まった「スーパートランプコレクション2」を入れて、さらに「F-ZERO」を加えると1本に17ものゲームが入ってしまう。少々変則的なところでは「RPGツクール」で作った自作のRPGと「メガテンシリーズ」のセットカートリッジを作ることだってできる。これからもNP自体のソフトラインナップは利用率やオフィシャル誌のアンケートなどにより変更されるので、次は何が入ってくるのか楽しみだ。



複数のゲームがある時は、まずこの選択画面から始まる。

往年の名作ゲームたちがNPでよみがえる。

現在NPには3作の新作が入っている。「平成　新・鬼ヶ島」「レッキングクルー'98」「同級生2」がそれだ。さっそく任天堂の2作品をプレイ。タイトルからこの2作はアレンジ版と踏んでいたのだが、その内容はどちらも作り込まれた別物だった。まず「レッキングクルー'98」だが、前作のすべてのレンガを壊すというアクションパズルゲームから、対戦型の落ちものパズルゲームになっている。各色のパネルを縦か横に3つつなげれば消えてなくなり4つ以上か連鎖で消えると相手に攻撃が加わるという、一見単純なシステム。しかし偶然による連鎖を極力押さえてあり、どちらかといえば難易度は高い。不要なパネルはハンマーで壊し縦軸を調整でき、横軸もコンベヤーでずらせるため慣れれば思い通りに連鎖が組め、やり込めばそれだけ上手くなる奥の深さは「パネルでポン」などでのノウハウが上手く生かされている。そして「平成　新・鬼ヶ島」だが、ストーリー的には前作の主人公のお供の3匹の物語から始まるサイドストーリー的な作りで、前作で好評だった世界観を崩す事なく引き継いでいる。しかしこのゲームをただの続編に終わらせていないのは、システムの全面的な変更である。一度に3つ程のコマンドしか表れないのだ。前作の総当たり方式のAVGとは打って変わり、コマンドの組み合わせやタイミング、それに随所にあるミニゲームによってゲーム性が構成されている。その適度な難易度と娯楽性の高さはファンを裏切らない作りだ。また2作とも前作を同時収録というサービス精神もうれしい。このような良質な内容であるなら、これからも他の名作の続編も望みたい。



「レッキングクルー'98」は完全な落ちものパズルゲームだ。

●レッキングクルー'98［PZG］　メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／書き換え料：￥3,000／発売日：'98年1月1日／プレイ時間：9時間●平成新・鬼ケ島（前編・後編）［AVG］　メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／書き換え料：各￥3,000／発売日：'97年12月1日／プレイ時間：10時間

エロの星の名の下に THE NEXT GENERATION

南敏久

新春スペシャル版！

ウィンドウズという新世代の機材の下、前人未到の地へ堂々発進！

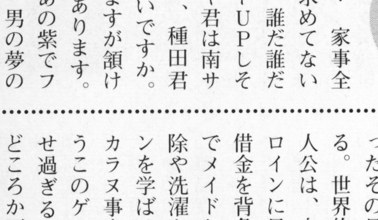
エロ……それは表現の最後のフロンティア。このコーナーは、造形助手＆怪獣博士の南敏久が、ウインドウズという新世代の機材と共にソフト群を探索し、新たな情報と文化的価値を求め、前人未到の地へと勇敢に航海した連載である！（一部嘘、大げさ、紛らわしい点あり）

第1話 無垢弐

ジャンル：SLG／メーカー：にくきゅう／機種：WIN95／価格：￥8800／発売日：'97年12月12日

前回終わったハズのこのコーナー、装いも新たに再連載であります。新世代のハードとソフトを迎えて、21世紀を目指す「エロ星TNG」今年もどうか一つヨロシク。それにしても寒い！（と思ったら雪降ってんじゃん）人肌恋しいこの季節、南サンもオナラをプゥプゥしても笑って許してくれるようなステキな彼女が欲しくなってしまいます……とその時。

「そんなもんはいらん！　家事全般とSEXしか女には求めてないのじゃ!!」との暴言が。誰だ誰だそんな田嶋教授がヒートUPしそうな事を言うのは。オヤ君は南サンの少ない友人の一人、種田君（初登場、仮名）じゃないですか。ナルホド極論ではありますが頷ける部分もある意見ではあります。それを証明するのか、あの紫でフリフリの衣装の魔力か、男の夢の吹き溜まり、エロゲー界でも家事とSEXの「メイドもの」が花盛り。今回紹介する「無垢弐」もそんな中の一本であります。一目会ったその日から恋の花咲く事もある。世界的なデザイナーである主人公は、自分の店で働いていたヒロインに目をつけ、彼女に多大な借金を背負わせたあげく自分の家でメイドとしてこき使います。掃除や洗濯などの家事や服飾デザインを学ばせる他、夜は夜で色々ヨカラヌ事も教えちゃおう……というこのゲーム、でもあんまり働かせ過ぎるとカゼと過労でダウン、どころか死んじゃったりするので御用心、御用心。オマケに猫まで飼えてナカナカお得なゲームであります。あれ？　今回もう終わり？　いえいえマダマダ続くのです。



お手伝いさんじゃなくてメイドさん。響きが良いですね。

第2話
わるっ!!（悪）
ーいたずらー

ジャンル：AVG／メーカー：インターハート／機種：WIN95／価格：¥7800／発売日：'97年11月21日

そんな訳で今回は新春見開きスペシャルであります。紹介するゲーム2本目は「わるっ!!（悪）ーいたずらー」人気痴漢ゲームの続編なのであります。前作で散々暴れまくった主人公は結局逮捕、クサイ飯を食ったりタンスや仏壇を作らされたりして（予想）再びシャバに舞い戻ってきます。今度こそ真人間として生きようと誓った矢先、彼の前にやたらとオッパイやお尻を触らせたがる謎の女（後に中○生と判明）が現れ、主人公の痴漢の血は再び燃え上がり、電車で電車で電車で電車でGO！GO！GO！GO！な日々が始まってしまうのです。南サンも仕事などで都心に出る際、度々満員電車に乗り合わせてしまいますが、たしかにこの混みようでは多少触ったりしてもバレないカナーなんて思ったりもします（小野さん情報によると満員電車ではイザという時逃げられないのでプロは少し空いた車両を狙うそうだ）が、それにしてもこの主人公は一体全体何なのでしょう？　電車やバスの中で女の子ひんむいてほとんど全裸にするは、後ろから前からガンガンハメ倒すは、アンタこれもう痴漢でも何でもないがな！　こんだけやっても石ころ帽子を被ったが如く周りは完全無視だし。これはきっと痴漢の国の夢のシベリア超特急。異次元ロマンスカー（あけてくれ！）なのでしょう。さて今回登場する女性は全12名。OLや女子高生から女教師やムラムラ人妻、果てはレースクィーンやヤ○中の夜の女まで登場。それぞれに難易度があり、ちゃんと下調べしとかないとダメなターゲットもいたりします。特にヤッカイなのが塾通いのお嬢様。地下鉄で彼女に手を出そうとした途端、お付きのMIBにポキポキッとやられてDEAD END。彼女はレティクル座人だったのでしょうか。ベントラーベントラー。

しかしこのゲーム、痴漢シーンの楽しさに比べて情報を集める仕込みの部分がイマイチなのが少々気になる所。ターゲットに定めた娘の情報を雑多なそれらの中から抜き出し、ストーカーよろしく彼女を追いつめていくイヒイヒウヒヒな暗い楽しみ方が出来ると嬉しかったのですが。よし！　このゲームを参考にボクも勇気を振り絞って、痴漢にトライ！（&逮捕&塀の中のプレイボール）と思ったら、雪で電車止まってました。



胸をいきなり鷲掴み。男の間違った欲望全快！

番外編
聖翼学園 seraphita

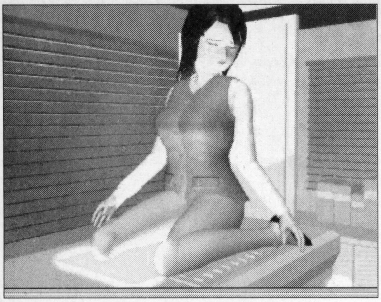
ジャンル：AVG／メーカー：スペースプロジェクト／機種：PC－9801／価格：¥8800／発売日：'97年2月7日

最後に紹介するゲームは「聖翼学園seraphita」。都合によりこれだけ98版のソフトです（注）。まあスタトレTNGにカーク船長やマッコイがゲスト出演するようなものと考えてください。本作はとある学園の女子寮を舞台に繰り広げられるラブコメ風ゲーム……なのですが、なんというか登場人物の8割方がシーメールというかアンドロギュノスというか、とにかく女性なのにちんちんが付いていたり、クリリン（愛称）が肥大していたりと、そんな人たちばっかのゲームなのです。結果画面には何本もの肉柱がそびえ立つちんこと精液のエレクトリカルパレード。ストーリー前半こそキャブラー並のお寒い笑いなどでコメディー調に話が進んでいきますが、後半主人公のイトコが登場した辺りからやけにシリアスな展開となり、プレイヤー側をしんみり

（注）WIN95版「聖翼学園seraphita あくいれじあ白書」も好評発売中

第3話 総務部庶務課

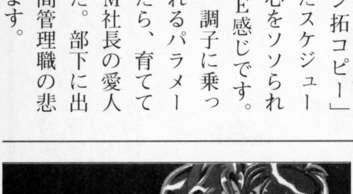
ジャンル:SLG/メーカー:h.m p/機種:WIN/価格:¥8800/発売日:'97年8月8日


OL系イメクラの定番、マン拓もフィーチャー。

3本目に紹介するのは、出ました!! 今回南サンの一押しソフト、「総務部庶務課」であります。南サンの考える長年の謎の一つに、「サラリーマンってどんな仕事してるの?」というものがあります。今まで一度も会社勤めしたことのない私としては、サラリーマンのイメージは昔読んだ植田まさし大先生の「かりあげクン」「フリテンくん」のまま。あの机に山と詰まれた書類は一体何の書類なのでしょうか? ともあれ20歳以上制服マニアの南サンにとって会社はドキッ!OLだらけのワンダーランド。仕事しなくていいならぜひお邪魔してみたいです。

それではゲームを始めてみましょう。まずはジャケット裏の制服のポリゴンCGに興奮させられます。ポリゴン? そう、このゲームのグラフィックはすべてポリゴンCGなのです! 私、このゲームでポリゴン表現された精液を初めて見ました(でもちょっと薄すぎない?)。ゲームの内容は簡単至極、新入社員とおる君……じゃなくて水野裕美チャンを2カ月の間みっちり指導していっぱしのヤリ手OLに成長させるというもの。初めのうちこそお茶くみや会議室の片づけ程度の仕事しかできませんが、仕事スキルがUPするにつれて社内のネット管理やマル秘書類の処分など重要な仕事を任せられるようになっていきます。

そして勘所のセクハラパート。肩やお尻に触るのは日常茶飯事、時には足を踏んづけたりハサミでおどしたり、傷害事件に発展しそうな行為もあります。これらのセクハラで上昇するパラメータの状態で、SM・投稿・フェチの3種類の調教がムービー付きで楽しめますが、あまりオイタが過ぎると仕事に嫌気がさして会社に来なくなったりする(ちなみに遅刻3回でゲームオーバー)のでこれまた加減が必要。調教メニューは一部を除いてどんな時間にも設定できるので、「強制ミニスカ勤務」の直後に昼飯とか、「マン拓コピー」直後に飲み会といったスケジュールが組めるのも加虐心をソソられてどうにもこうにもE感じです。ところでこのゲーム、調子に乗ってセクハラで上げられるパラメーターを全部上げてみたら、育ててやった恩も忘れてSM社長の愛人になってしまいました。部下に出し抜かれてしまう中間管理職の悲哀を見た気分であります。


汁っぽさ全快。WIN95版もボリューム満点です。

とさせます……が、内容が内容だけにまるで「寅さん」の登場人物全員がフリチンみたいな感じで、笑うに笑えず、泣くに泣けない何とも中途ハンパな印象だけが残りました。

さてさて昨年はギャルゲーブームが飛び火して、エロゲー界にも恋と純情の嵐が吹き荒れましたが、せっかくの「ゲーム」なんですから、今回紹介したようなとんでもない設定やバカバカしいシステムを持った、ちょっと他では出来ない「モノ」がもっと出てきて欲しいものです。それでは今年もエロゲーが楽しく遊べる平和な年であることを願って。オヤスミナサイ。

南敏久(みなみ・としひさ)…造形助手&怪獣博士。なんで「A女E女」終わっちゃうかなあ。悲しいです。あとミニスカポリス! ちょっと増えすぎ。今年の目標はエロ小説執筆とAV監督。関係ないけど三浦あいかさん結婚おめでとうございます。

街で見かけた2.5



一冊丸ごと、ソフト批評

いつも批評するだけでは申し訳ない。
自分でゲームを作ってみた小野さんです。

ある日小野一冊丸ごと、ゲーム批評さん（35歳、独身、人生は常に締切3日前）は考えました。いつも人様の作ったゲームを批評しているだけでは、申し訳ない。一度自分でゲームを作ってみれば、開発者の苦悩が体験できて良いのではないか。というわけで、極めて発作的短絡的にゲームを作ってみることにしました。

いざゲームを作るといってもコンピュータの知識がMSX-DOSにも満たない身にとっては大変です。某社のペーパーAVGに3回連続没った身。何か身近で良く知っていて面白そうな題材……なんだゲーム批評の編集作業をゲームにすれば良いんじゃないか。しかもカードゲームだったら、まず紙とペンだけで作れそうです。なんか貧乏で楽器が買えず、スティックだけ買ってドラムの練習をした加トちゃんみたいですが、赤貧常に飽食を砕くです。とりあえずルールを考えてみました。

最初にカードを配って、山札から一枚取って編集者カードがあれば場に出して、後は山札から手札を補充しながら「原稿を書く」カードを出していき、規定枚数（ページ担当分）に早く達した人が勝ち。最初から規定枚数に差があった方が不公平で生っぽいぞ。お助けカードで「ライターに発注」とか、「寝てしまう」「担当ゲームが大作RPG」などのカードで邪魔できれば面白そうだ。んでもって誰かがゴールしたら、残った手持ちの担当ページ数で順位を付けて、でも規定ターン以内に誰もゴールできなかったら、発売日が遅れて全員ペナルティ。なんだかミルボーンのようですが、まあ気にすまい。

というわけで完成したカードゲーム「誰が一番優秀な編集者かゲーム（馬車馬のように働け）」を遊んで批評してもらいました。「バランスが未調整でゲームとして成立していない。企画ではなく調整が重要であることを再確認した。次回作に期待したい」（松井編集員／プレイ時間8時間）。うーん残念。確率統計をもっと勉強しておけばよかったと今さらのように悔やむ小野一冊丸ごと、ゲーム批評さん（35歳、独身、人生は山あり谷あり納期あり）でした。



実写を取り込んで自作したカード群。40年ローンで宇宙船を買って商売して雀の涙の儲けが宇宙海賊の襲撃でパーになって艦橋で首を括る某旅人RPGを彷彿とさせるペーソス溢れたゲームですね。

♧「おおどろぼうホッツェンプロッツ」は板塀じゃなかったかしら（岐阜県　Zenith）

♡いい加減、街で見かけたシリーズをやめてもらいたい。もう見たくもない（愛知県　Koji）

TETSUHIKO KIKUCHI



トレジャーという硬派なメーカーで、妥協のないゲーム制作を目指し、精力的に活躍している菊地氏に聞いた。

Q1. 今回のイラストのコンセプトを教えて下さい。

A1. **想像力と遊び心こそゲームの源。ゲームの“世界”と“住人”を感じてワクワクした時の純粋なパワーを表現したいと思った。でも、想像力だけじゃダメだって事も痛感してる。**

Q2. 今回は「ソフト批評特集」ですが、今ゲームは飽食の時代に入り、淘汰が始まっています。こういった状況についてどう考えられますか？　また、最近のゲームについて考えられていることがあれば教えて下さい。

A2. **なんかいろいろな意味で、スタイルが制作も販売も受け手も、内容までも映画に似てきたなぁ、と…。ただ、映画と同じならゲームなんて必要無い訳で、ゲームの良さってのを見失っちゃいけないと思う。あと、淘汰はゲームだけでなく制作者や会社にも必要だと思う。資本主義が業界の進化に悪影響を及ぼさないで欲しいと祈りつつ、ただ今は自分が淘汰されないようあがくのみ。最近のゲームについては…自分の首を絞めるのでパス。**

Q3. 菊地さんがゲームを作られる際に重要だと考えられていること、また気をつけられていることがあれば教えて下さい。

A3. **重要なのは立場と責任の認識、そして志と魂。気をつけたいのは確かな情報とタイミング。必要なのはそれを実行する行動力…。**

Q4. 菊地さんが影響を受けられた方、また注目されているアーティストなどいらっしゃったら教えて下さい。

A4. **注目も影響も尊敬も「頑張ってる人」すべて。同業者ならカプコンさんと、ライバルの近藤敏信先生。**

Q5. 今、ゲーム制作以外でしてみたい仕事などあれば教えて下さい。

A5. **お坊さん。まぁ、いろいろと、ね。**

Q6. 今、凝っていることや興味があるものなどあれば教えて下さい。

A6. **何かに凝るほどの時間が無いのが残念。興味があるものはネット、ロボット、科学情報、今年のゲーム業界。**

Q7. 映画やＴＶ、作品など最近見ておもしろかったものがあれば教えて下さい。

A7. **海外の通販番組。これで我が車はレーザーも大気圏突入も氷漬けにも耐えられます（予想）。フィギュア関係も相変わらず。映画は、最近めっきりさっぱり…。**

Q8. ご自分の関わられた作品で一番好きなものは何ですか？

A8. **どれも苦楽を共にした仲間。順番は付けられないです。**

Q9. 菊地さんの中で、一番心に残っているゲームは何ですか？ また、その理由を教えて下さい。

A9. **ストーリー運びが絶妙なヘラクレスの栄光III、無骨でストイックな世界とシステムそしてバランスのバトルテックやロボットコンストラクション、無言で壮大な世界を語り掛けるガンフロンティア、ファイネストアワー、レイフォース、蒼穹紅蓮隊、夢とロマンと冒険心溢れる熱き世界観の宇宙モノ、スターラスター、ステラアサルト、スターフォックス、そしてスタークルーザー。どれも同率一番！他にも色々あるのに…。**

PROFILE

菊地徹彦：（株）トレジャー設立メンバーの下っ端（自称）。ガンスターヒーローズ、幽遊白書〜魔強統一戦〜、ガーディアンヒーローズ、ゆけゆけ！トラブルメーカーズ等を手がける。近日同社最新作の情報を公式公開予定。ペンネームは「はん」。



報告！第一回ゲーム批評ライブ in ロフトプラスワン

謎の集団ゲーム批評編集部がライブを敢行。それだけならまだしもあんな人やこんな人まで登場。その内容をちょっと報告します。

さる12月18日、東京新宿、ロフトプラスワンにおいて「第一回ゲーム批評ライブ」が行われた。平日の夜ということもあり客の入りを心配する編集部。ただ一人「人、全然来なきゃいいのに」を連発する斎藤編集長。業界の曲者相手に一歩も引かない鉄の編集長の弱点がクモと人前でしゃべること。しかし私たちの思惑とは逆に100名以上のお客で立錐の余地もない会場に編集長の緊張は頂点へ。大いなる不安を一同抱えたままライブは始まった。

第一部は本誌人気連載の「悪趣味ゲーム紀行」のがっぷ獅子丸氏と、「洋ゲーNOW！」の岡元建三氏を迎え、「ゲーム業界イロイロ」と題してゲーム批評流業界よもやま話を行う予定だった…。しかし実際に行われたのは、まさにライブ版悪趣味ゲーム紀行。両氏が語るゲーム制作現場の面白くも怖ろしい実態に会場は爆笑の渦。ゲーム制作を志す若い方々も多く来場していたが、その夢が壊れていなければよいが。心配である。

続いて行われた第二部では特別ゲストにご登場いただいた。パーラムの飯田和敏氏、柴田賀盆氏（柴田氏の「エアーズアドベンチャー」自分批評は、本誌58ページに掲載）、そして飯田氏に無理矢理連れてこられた桝山寛氏の御三



特別ゲストのお三方。左から桝山寛氏、柴田賀盆氏、飯田和敏氏。

岡元氏語る

編集部の人たちは結構、真面目な話をするつもりでいたらしいのですが、私とがっぷ氏に話を聞こうとするのがそもそも間違っているような気がします。予定になかった第4部に入って、突然編集部の人が元気になったのは、いつも夜仕事をしているからなのだろうけど、こちらにしてもお客さんにしても迷惑な話なのでは、と思ったけど、お客さんも楽しそうだったので、それはそれでいいのかという気になりました。ちなみに結構出ずっぱりで、かなりライブのお役にもたったような気がするのですが、一体どんなお礼をしてくれるのでしょうか。今のところ、会場のロフトプラスワンで飲み食いしたのはただでしたが、それからなんの音沙汰もありません。もしかしてあれで終わりなんですか。



ちなみに某誌某コーナー担当ライターとそのお仲間がご来場。入り口付近でしきりに「つまんねー」を連発。いいたいことがあるなら中でいえばいいのにね。







上の写真はすべてが実名で行われた危ない第1部の模様。がっぷ獅子丸氏（写真上中央）と岡元建三氏（写真上左側）の話は止まらない。ちなみに写真上右側は斎藤編集長です。左は真剣な第3部「ソフ倫問題」。右はライターの田中裕氏、左は本誌小野副編集長。

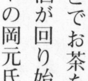


熱気あふれる店内。読者の皆様、夜遅くまで本当にありがとうございました。

方である。話は飯田氏が現在制作中のN64ソフト「巨人のドシン」を中心に進んだ。氏自ら制作した同作品の紹介ビデオなども会場に流れ、また「太陽のしっぽ」について感想を述べた女性に「まったくその通り。何もいうことはないのでこれをあげます」と「巨人のドシン」絵はがき（プレゼント有り欄外参照）にサインをして渡すなど、一部とはまた違った和やかな雰囲気で会は進んだ。

続いて行われた第三部は、ここ何号かにわたりお送りしている「ソフ倫問題」。舞台上には本誌小野副編集長と、ライターの田中裕氏が登場。同じ高校の先輩後輩コンビがソフ倫問題の経過と最新情報を伝える場だったのだが、一部、二部が長引き、開始が非常に遅れてしまった。しかし帰るお客さんは少なく、どれだけこの問題への関心が強いか、編集部一同身をもって感じたのだった。ここでは関係者の飛び入りなどもあり、一部、二部とは別のかたちの盛り上がりを見せていた。また熱心に質問する方が多かったのも印象的だった。

予定の内容を終えたのは午前零時近く。最後に再びがっぷ氏、岡元氏にご登場いただき、「第一回ゲーム批評ライブ」はめでたく終了…のはずだった。しかし、残った数十名のお客さんが席を立とうとしない。そうこうしているうちに第四部へ。最初は各編集部員の紹介などでお茶を濁していたが、徐々に酒が回り始めた一同。なぜかゲストの岡元氏が司会を続ける中、がっぷ氏は某人気SLGや某美少女ゲームに関するヤバイ話を実名でし始め、小野副編集長はお客にいきなり説教を開始。編集部松井は何を言うにも「ゴメンナサイ」をつけ、古庄はビルの階段で寝込む。山内に至っては、トイレで「ゲームで遊ぶのは人間ではない」といわれ落ち込む始末。そんなこんなで閉店の午前4時を迎えたのだった。まあ硬軟織り交ぜた、ゲーム批評らしいライブではなかったかと。また編集部一同読者と直接会える貴重な機会を得て非常に楽しく感じました。はっきり約束はできませんが、機会があればまたライブを行いたいと思います。その時はよろしく。



がっぷ氏語る

その日斎藤編集長からいきなり新宿にこいと言われ僕はいま仕事がたいへん忙しいので嫌だと言いました。予告に書いちゃったからダメですそれに50人も客が入れば良いほうだし編集部のひとたちと飲み屋で喋っていることをそのまま30分も話してれば大丈夫といわれ、本当にそのとおりにしました。でも斎藤編集長はウソをつきました。行ったら座る場所もない程で、結局始発でそのまま仕事場へ戻るハメになりました。僕が喋ったことはすっかり忘れましたが岡元のケンちゃんや編集部のひとたちは2時を過ぎてから異常な盛り上がりを見せ、話の内容が意味不明になり小野さんが関西弁で客に理不尽な説教をしていたのがちょっと面白かったです。平日だというのにおまえら12時過ぎたらさっさとかえれ。

プレゼントのお知らせ●パーラムのご厚意により、「巨人のドシン」絵はがきを3枚一組で10名様にプレゼント。欲しい方は、ゲーム批評編集部「このゲームのためにN64買います」係まで。締め切りは3月末日です。



告発！ソフ倫続報
「F-40」発売に揺れるソフ倫

数度の発売延期の末に昨年末ようやく発売された「F-40」。その後の状況と倫理機構を巡る現状について報告する。

注目の『F-40』ついに発売 フタを開ければ大ヒット！

ソフ倫脱退によって正規流通の道を閉ざされたサイレンスの「VIPER F-40」(以下、『F-40』)。のちに同作品の主幹流通会社となったホビボックスが大手流通会社から取引停止を宣告され、サイレンスが窮地に立たされたことは前回お伝えしたとおり。

発売を目前に控えた秋葉原のショップやファンの間ではさまざまな情報が乱れ飛んだようだが、フタを開けてみれば「手を引いた」のは当の流通各社と一部のショップだけ。11月20日、「F-40」は何ごともなかったかのように全国のショップで発売された。

その初回出荷数はなんと2万6000本。これはVIPERシリーズ過去最高の数字であり、昨今の美少女ゲーム業界の現状を考慮すれば、間違いなく大ヒットである。

秋葉原のメッセサンオーでは1店だけで2000本を売った。同店の大川大祐氏は次のように語る。

「最初は仕入れすぎかとも思ったのですが、年末までに2000本すべてが売れました。ここ最近ではいちばんのヒットですね。また、息の長さも特徴的で、現在リピートをかけているところですが、やはり品薄状態です。取り扱い店舗が減るのではといった噂もありましたが、結局、秋葉原では一部の大手量販店以外は扱ったようですから、客がすべてうちに流れたから売れたということではないようです。むしろ、発売直前の扱い未定騒動から、ユーザーが危機感を抱いた結果といったほうがいいでしょう。もっとも平常どおりに流通していれば3万～4万本に達していたのではという気もしますね」

他のショップの反応も概ね似たようなもので、'97年の年末商戦では間違いなく目玉のひとつとなったわけだ。

同様に「意外だった」と口にするのはくだんのサイレンス中村謙一郎氏。

「平常どおりに流通したときの予想売り上げよりは確実に下回るだろうと思っていましたが、数字的にはかえって売れました」と洩

「F-40」発売に揺れるソフ倫

らしつつも、自らの判断が正しかったことを再確認しているようだ。

「『ゲーム批評』の記事を読んで買った人も少なからずいたようでしたが、ユーザーにしてみれば『欲しいモノを買っただけ』といったところでしょう。なかには勘違いされていた人もいて『もっとモザイクの薄い過激な作品だと思った』という声も聞こえてきます。しかし、こちらからすればメーカーが責任を持って売るという原点に立ち返っただけなんですよ」

サイレンスには『ソフ倫脱退おめでとう』というファンの声も寄せられたが、それでも中村氏は「ソフ倫は必要だ」という姿勢を崩さない。

「F-40」をはじめサイレンスの作品を一手に引き受けることになった流通会社ホビボックスの反応はどうか。

「ある流通から妨害を受けましたよ。ショップに対して『警察沙汰になるから…』というんです。我々はメーカーの保証書、万が一の場合の返品の覚書を必要なショップに提出しました。ソフ倫シールがないソフトは絶対に扱わない、という所もありましたが、結果的には約9割の店舗が置いてくれたんです。ソフ倫が少しずつ浸透していることも実感しました。嬉しくもあり、頼もしさも感じましたよ。だからこそ、内部改革を会員の皆さんにお願いしたいんです」とホビボックスの倉崎克之氏は今回の経過を分析しつつも、業界の不安を危惧している。

「最初に処分を受けたのはホビボックスでしたが、結局、うちと協力関係にあったコーラルオーシャンもソフ倫の流通協力会社から外されてしまいました。これが関係各社を動揺させているんです。しかし、これも考えようによっては大きなチャンスといえるでしょう。メーカーが作品の流通に不安を感じたということは、ソフ倫改革の大きな原動力になるはずですから。事実、理事会内部の崩壊も始まっていると聞いています」

実は『F-40』発売を前後して、ソフ倫内部でいくつかの動きがあったのだ。

ひとつは前述のとおり、コーラ

ソフ倫事務局だより

コンピュータソフトウェア倫理機構

1、アリスソフト・理事辞任について

当機構理事会社でありますアリスソフト（法人名：㈱チャンピオンソフト、代表取締役／白木善喜氏）ですが、アリスソフト側の希望により、平成9年10月30日を以て当機構理事の辞任を理事会宛に表明されました。

理由につきましては、アリスソフト側の諸般の事情のためとの事でした。

当機構理事会では、再三に渡り、理事職の継続を促して見ましたが、アリスソフト側の意志が固く、この辞任表明を受け入れる事に相成りました。

加盟会社の皆様に対して、理事会社が任期途中で辞任しました点は、当機構理事一同遺憾に存じます。

但し、アリスソフトは今後も今まで通り、会員会社としての活動をしていくとの事でした。

任期途中ではございますが、辞任表明が年末である事や現理事の任期も後5ヶ月である点も考慮して、残りの理事一同で協力していこうと考えております。

つきましては、理事一同、任期満了まで当機構の運営のため、より一層努力していく所存であります。

新理事につきましては、来年の2月若しくは3月に臨時総会を開催し、立候補並びに推薦を募り、選挙にて決定する事になります。

2、流通顧問会社解任並び流通協力会社登録削除について

平成9年10月28日（火）に全国流通懇談会が開催されました。

その席上で流通顧問会社より、緊急動議がございまして、現在流通顧問会社であります㈱コーラルオーシャンが当機構流通顧問会社として不適任であるとの動議がございました。

㈱コーラルオーシャンは、先日当機構会員として違反行為を行い、当機構懲戒委員会にて決定された処分内容を不服とし、9月に退会した会社の当機構の審査を行なっていない新作ソフトの営業活動を行っており、違反経緯を踏まえている流通顧問会社としてこの様な行為は当機構に対する背任行為と見なされても仕方無い事であり、顧問として不適任であるという事での意見が他の流通会社より挙がりました。

当機構理事会では、㈱コーラルオーシャン代表取締役／齊藤浩太郎氏に本流通懇談会の席上で事実確認を行ったところ、営業活動を進めていた事実を認められました。

それらを踏まえ、当機構理事会は㈱コーラルオーシャン側に10月28日を以て、流通顧問会社の解任を通告致しました。

また、当日の全国流通懇談会において、初めて流通協力会社として㈲ホビボックス代表取締役／倉崎克之氏が出席されました。

㈲ホビボックスは最近流通活動を始めたため、今回の全国流通懇談会に出席したいとの要請があり、本懇談会に出席して頂きました。

しかしながら、本流通懇談会終了直前に上記の違反会社の作品を取り扱う事を出席者全員に宣言されました。

この発言により、当機構理事会の決議の結果、㈱ボビボックスを流通協力会社として登録削除並びに今後の全国流通懇談会の席にはお呼びしない事になりました。

「ソフ倫事務局だより」より抜粋。コーラルオーシャンの流通顧問解任理由について、同社が「F-40」の営業を行っていたことを認めたためとしており、コーラル社の言い分とは異なっている。

これまでの弊誌とソフ倫問題

'94年5月：人気育成SLGの続編「卒業Ⅱ」が、飲酒・喫煙CGの描写などで当初18禁、後にR指定を受ける。（**2号**）

'96年8月～12月：ヘキサ制作のソフト「女神降臨」が、D.O.との著作権問題などが原因で流通各社が扱わず、一部店舗を除いて発売ができなくなる。（**13号**）

'97年7月～8月：サイレンスの「VIPERイラストレーションズ」修正指示に対する広告掲載を巡ってソフ倫理事会が開かれるが、同時に一部役員メーカーの審査状況の甘さも問題となる。（**17号**）

'97年9月～12月：サイレンスがソフ倫を脱退し、新作「F-40」の発売が宙に浮く。その後流通はホビボックスが行うことになるが、同社がソフ倫の協力流通会社から外され、大手流通各社から取引停止を受けた為、店舗間で「F-40」の扱いを巡って混乱が起こる。（**18号**）

今号

ルオーシャンがソフ倫流通協力会社から排除されたこと。当初「F－40」を扱う予定だったコーラルは、サイレンス問題でソフ倫を追われるよりも内部から改革した方が得策として「F－40」流通からおりた経緯がある。昨年10月28日に行われた全国流通懇談会の席上、理事長権限という一方的な手段で流通顧問を解任され一流通会社の地位になったことは前回までに報じているが、今回はその資格すら奪われ、ソフ倫加盟各社とのビジネスルートを事実上失う形となった。

ちなみに、この懇談会のなかで、コーラルがサイレンス問題を含むソフ倫改革について後日新たに意見を述べる場を与えられることになっていたが、ソフ倫を追われることになった今、その約束が果たされるかどうかは未定のままだ。

そしてもう一つ、ソフ倫を揺るがす『事件』が起きた。アリスソフト、姫屋ソフト（シーズウェア）の理事辞任がそれである。両社は、共に固定ファンをつかんでいる人気メーカーで、ソフ倫創設にも深く関わってきた功労者的存在だ。

なぜ、この時期に理事を辞任することになったのか。アリスソフトの長谷川吉孝氏に話を聞いてみた。

「本来なら任期満了まで務めるというのが筋なのでしょうが、本業である会社の業務が忙しくて協力できないというのが大きな理由です。内部でもめたとか、ソフ倫の方針に従えないといったものではありません」

あえて繰り返すが、弊誌はソフ倫の存在そのものを批判しているわけではなく、中枢たる理事会全体が腐敗していると指摘しているわけでもない。また、業界関係者のなかに「内部から改革するなら長谷川さんしかいない」と語る人が少なくなかったのも事実である。

「理事会が『ゲーム批評』の取材を受けない、殻に閉じこもっているという批判に対しては、客観的に見て仕方がないと思います。いろいろと批判されて信頼関係が崩れているわけですから……。根本的な問題は、加盟メーカーがソフ倫のゴタゴタを自分たちとは関係のないものと思っていることです。本来、ソフ倫というのは加盟メーカーが作ったものですから一心同体であるはずなのに」

さらに長谷川氏は、警察等の摘発に対する窓口としてのソフ倫の有用性を力説する。

「公権力から一定の信用を得ている組織という意味では間違いなく必要です。ソフ倫認定ソフトが公権力に目を付けられた場合、まず警告という形で事務局に通知され、その後制作メーカーと協議して今後の方針を決めるということができます。しかし、非加盟メーカーの作品は、すぐに公の知るところになります。そうなると真っ先にダメージを受けるのがショップですね。それでショップが美少女ゲームから手を引けば販路はあっという間に縮小することになるわけです。小売りや流通が手を引いてもユーザーは欲しがるかもしれません。それでも裏ビデオ業者のように規模縮小の一途をたどることは明白ですね。美少女ゲームを『芸術』として対抗するつもりはありませんし、会社の運営という面では慎重にならざるをえないわけです。沈黙を守る加盟メーカーは直接被害を被っているわけではないのですが、そのなかで時間や労力を割いてソフ倫を正しいものにしていこうというのは大切です。殻の中に閉じこもった平穏よりは、不安定ながらも均衡を保つような運営の方が公正だと思いますよ。もし殻が爆発してしまえば共倒れですから」

最後に「御社が率先して改革する意思はないのか」と聞いたところ、「難しい」との返答があった。

その「難しい」がどこまで難しいのか。額面どおり事務局が東京にあるソフ倫に、関西のアリスソフトから参加するのが難しいのか。



ディーオーファンからの意見と『ゲーム批評』からの回答

一連の問題と作品の内容は無関係

さる12月18日、新宿ロフトプラスワンにてトークショー『ゲーム批評ライブ』が開催されました。本誌連載陣を迎えたトークに加えて、ソフ倫騒動に関する報告会＋質疑応答の時間も設けられ、その際、真剣な質問や意見交換がなされたことを報告しておきます。

当日、会場でご意見を戴いた林健生さんから、後日、編集部に意見をまとめたFAXが届いたので少し紹介してみたいと思います。

「私はディーオーの大ファンであり、『ディーオーの作品も志が高い』といいたかったのです。特に『妖獣戦記』『虜』シリーズのディレクターである広崎悠意氏の作品は氏曰く『18禁ゲームというジャンルだからこそ、伝えられることがある』というポリシーにあふれています」「ディーオーの作品には売れるだけの志があり、単純な売り文句でファンを引っ張ったり、規制を逃れて売れているのではありません」「『18禁ゲームなどなくてもいい』という一般ゲーマーをあおるような報道にならないように期待したいと思います」。

以上が林さんの発言の大意です。

編集部および執筆者の共通見解としては「ディーオーの制作スタッフ、また会社全体を非難するつもりはない。なおさら『18禁ゲームはなくてもいい』という考えは一切持っていない」ということに尽きるでしょう。かつて記事中に『虜』シリーズの修正が甘く……」と書いたのも、「だから売れたんだ」といった意味ではありませんでしたが、これは誤解を生じる表現だったと反省しています。

ただし「ソフ倫騒動が大きくなるのは迷惑」とする考えには承服しかねるところがあります。私たちは被疑者を糾弾するつもりも権限もありませんが、業界内で実害を被っている人がいる以上、真実を追究していこうと考えています。（田中・編集部）

それとも……。

今、ソフ倫は4月からの新理事体制作りに向けて選挙準備に入っている。既に数社が理事選立候補を決めたという噂もあるが、現時点では正確な情報は入っていない。

ソフ倫の改革を訴えてきたサイレンスやコーラル、ホビボックスなどが、肝心のソフ倫中枢から一歩離されてしまったのは残念だが、それでも理事に立候補しようというメーカーが出てきたのは喜ばしいかぎりだ。しかし、ここでソフ倫が何も変わらないとしたら……サイレンスの投じた石はまったくの無駄に終わってしまうだろう。それを左右するのは、他ならぬ加盟各社のモラルなのである。

サイレンスの中村氏とホビボックスの倉崎氏は、それぞれ次のように語っている。

「メーカーが今のソフ倫にまかせっきりの状態がなによりよくないと思います。審査が公正に行われるようにソフ倫を改革したうえで、メーカー自身が責任を持つという姿勢が望まれるのではないでしょうか。現状として大半の流通会社はソフトを単なる商品と見ています。いざ、自分の所が今回のうちのような立場に立たされた時、どうなると思いますか？　ここは各メーカーが横のつながりを大切にしてソフ倫を改革していくことが望まれますね」（中村氏）

「こちらはソフ倫自体を潰すつもりなどさらさらないわけです。しかし、今回の騒動でメーカーが不安感を募らせているというのは、ある意味、改革の糸口になるかもしれませんね」（倉崎氏）

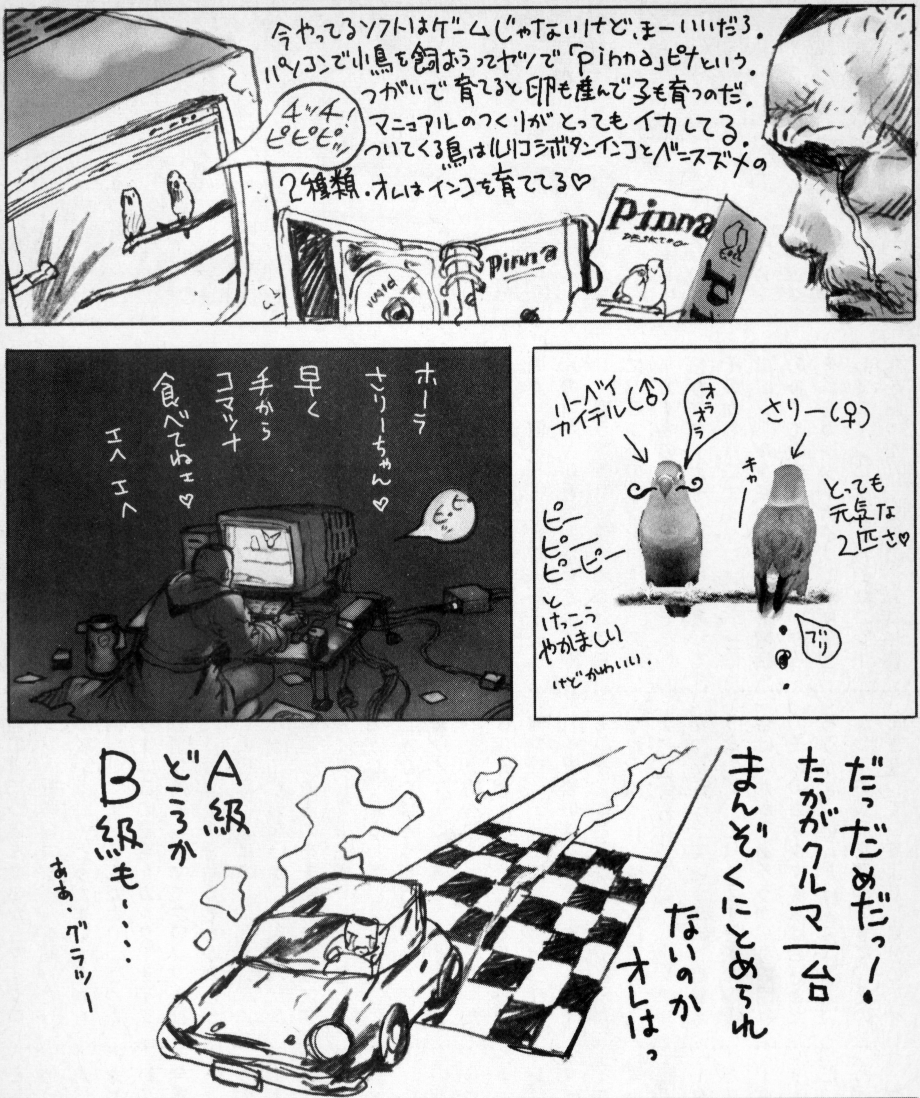
依然として一部では第二ソフ倫設立の動きもくすぶり続けているようだが、これはあくまでも最後の手段と見た方がいいだろう。「うまくいかなかったから新しく作る」では、根本的な解決にはならないはずだ。次回は理事選挙の行方と、その背後で蠢くものをリポートする予定である。

プロフィール

田中　裕
（たなか・ゆう）

新宿ロフトプラスワン『ゲーム批評ライブ』の観客の皆様へ。皆様の真剣な姿勢に改めて驚きそして感謝しています。裏付けのないデマや中傷はしたくなかったので、おもしろくなかったかも知れませんが、ご容赦ください。また、次回もよろしく。


DOUBLE RING OUT!
「ちょっとあんた ココはゲームやらない人は お断りだよ。
ジャマだから 出てってくれない?」
頼む…、もうちょっといさせてくれ…、いまやりたいゲームを 思いだしてるんだ。
ああ、そうだ! ホラ、あの バイ、バイ えーとっ バイオハザードが やりたいよ。
ハッ!!、寝ぼけてるンだいっ!、今じゃバイオハザード2!の時代なのにさ ボケジジイ!
気がついたら ずいぶん ゲームを やってないコトに おもいあたった。
ああ! おれはゲーム社会のオチこぼれだ 落伍者なんだっ ああああああ


今やってるソフトはゲームじゃないけど、まーいいだろ。
パソコンで小鳥を飼おうってヤツで「pinna」ピナという。
つがいで育てると卵も産んで子も育つのだ。
マニュアルのつくりがとってもイカしてる。
ついてくる鳥はルリコシボタンインコとベニスズメの
2種類。オレはインコを育ててる♡
チッチ! ピピピッ
Pinna
リーバイ カイテル(♂)
オラオラ
さりー(♀)
キャー
とっても元気な2匹さ♡
ピー ピー ピーピー
とけっこうやかましい
けどかわいい。
ブリ
ホーラ さりーちゃん♡
早く 手から コマツナ 食べてねェ♡
エヘ エヘ
だっだめだっ! たかがクルマ一台まんぞくにとめられないのか オレはっ
A級どころかB級も・・・・
ああ、グラッー
ある日いきなりTVが壊れて
ボン
わっ!
芽がでた。
いつかTVができるにちがいないゾと

パソゲー伝道師 スタパ斎藤の

計算機ノススメ

第2回

カスタマイズ大好き人間、ポストペットで花開く！



コンピュータすなわちこれカスタマイズ！

俺の場合、俺の持ち物に独自性という付帯価値を加えることを好むっていうかつまり自分の持ってるモノが人のとおんなじじゃイヤなので、適宜カスタマイズしたりしている。

例えば、携帯電話に最初からついてる黒いストラップじゃつまんないので色つきのを買って付けたり光るピカチュウを付けたり、筆箱が地味なのでイマイチだからマーカーで色塗ったりプリクラ貼ったりして、カスタマイズしているのだ。何ッ!! それじゃあそのへんのコギャルとおんなじだってか!! 違う違う!! 俺の場合はさらに、ふつーのコントローラーのメーカー名の部分がダサいのでそれをカッターナイフで削り落としてそのかわりにマイクロソフト社のロゴシールを貼ったり、携帯電話のNTTのロゴがつまんないからそれをカッターナイフで削り落としてマイクロソフト社のロゴシールを貼ったり、自分のオデコが普通の肌でつまんないからマイクロソフト社のロゴシールを貼ったりしている!! どうだまいったか!! 何ッ!! まいらんだと!! だったら次はこの眉毛をカッターナイフで削り落としてマイクロソフト社のロゴシールを貼るぞわかったかこの野郎はあはあ!! とか躍起になることもないが、ともあれ、身の回りのモノをチマチマとカスタマイズして遊んだりしておもしろおかしく暮らしている。

あなたはどうだろうか？ 何ッ!? オマエに「あなた」と言われると気持ち悪いってか!! だったら「貴様はどうだ？」でどうだ!! 何ッ!? テメエに「貴様」と呼ばれる筋合いはないってか!! じゃあ「キミはどうかな？」でどうかな!? 何ッ!! アンタに「キミ」などと言われたくないってか!! だったら……ていうか延々続きそうなので、とりあえず皆さんの場合はいかがであろうか。身の回りのモノのカスタマイズはお好きだろうか？ 恐らく好きなはずだ。ふつーの製品を買ってきて、そのまま使っているより、自分のモノらしくチョットだけ手を加えるというのは楽しいものである。この点に同意していただけるなら、ぁなたはいずれコンピュータを買うハメになる。どうせ買うんだから今買おう。

というのも、コンピュータというのは、使えば使うほど、ユーザーの「らしさ」が滲み出てくるものなのだ。コンピュータの画面を見れば、そのユーザーがどういう奴か、どんな趣味嗜好があるか、どの程度の人か、だいたいわかるのだ。コンピュータほどその人らしさが出るマシンはないのである。また、コンピュータというモンはユーザーが自由自在にカスタマイズして使えるので、カスタマイズ大好き人間（←古い表現ですまぬ）としては死ぬほど愉快な装置でもある。要するに、コンピュータはユーザー色に染まるマシンだ!! 考えてみてくれ、コンピュータほどユーザーのオリジナリティーを映し出すマシンはないのだ。自分の分身にもなり得る。いわばキミの舎弟だ弟子分だ!!

だから今すぐコンピュータを買

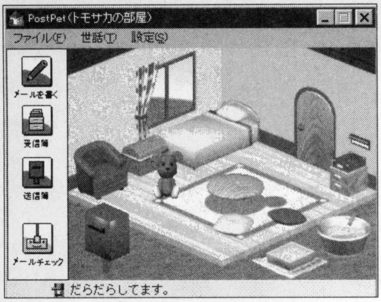
計算機ノススメ　鉄壁の第2回

って親分として君臨しよう!!

ポストペットすなわちこれウルトラハッピー!!

　コンピュータを買ってカスタマイズするのは非常に愉快極まりなくて死ぬかもしれないほど楽しいことなのだが、それを人に自慢できない場合は死んでも死にきれないし、死して屍拾う者なしと言えよう。そういう場合は、やはり電子メールで人に自慢していきたい。自慢する相手がいないという場合には、電子メールで自慢する相手を捜していきたい。

　そこでぜひオススメしたい電子メールソフトがある。「ポストペット」だ。



メールソフトもこんなにお茶目「ポストペット」。

　コレは非常に愉快かつ痛快な電子メールソフトで、普通に電子メールの送受信ができるのはもちろんのこと、なななんと、キミだけのペットちゃんがメールちゃんを運んでくれちゃうのである。ペットの種類はネコやクマやウサギやカメで、キミが書いた自慢メールを奴らがせっせと運んでくれちまうのだ。

　奴らはただメールを運ぶだけではない。時には腹をすかせてメシをおねだりし、時にはキミに殴られて怒り、時には焦燥感を感じて家出し、時にはネット上からヘンなガラクタを拾ってきてコレクションしたり、時には自分の心情をメールに託してキミ宛に送り、さらにはキミのメールフレンドに対して好き勝手なメールを送りつけたりもする!!　つまりわりと知性がある電子ペットなのだ!!　そしてこの電子ペットは、常にキミのコンピュータに住み着いていて、徐々に成長して、だんだん賢くなったりだんだん糞ったれになったりだんだんカワイクなったりするからたまらねえ!!　「たまごっち」のように自動的に成長したりはしないが、コンピュータの中に住み着いたペットが生活したり電子メールをどうこうしたりするからゲームよりも愉快!!

　そんな感じでペット飼育を楽しみつつ電子メールが楽しめる一石二鳥なソフトなのだが、このソフトにはさらなる付加価値がある!!

　それは全国津々浦々に「ポストペット」ユーザーがいて、その人たちのたまり場がインターネットにあって、そこでは朝から晩までペット談義が繰り広げられてて、さらに「ポストペット」ユーザーどうしだというだけで楽しく文通し始められるから愉快千万神社仏閣諸行無常!!　つまりは、電子メール使い始めたけどメールフレンドがいなくて寂しいでちゅ〜という人でも、その「ポストペット」ユーザー集団の輪に加われば、アッと言う間にメールフレンドがわんさかできて超幸福!!



かわいい顔して「通商産業大臣賞」を受賞してるんです！

　すなわち!!　「ポストペット」はメール初心者からメールのプロまで愉快で楽しくてどうしようもねえ激オモなメールソフトだから絶対に使ってみてくれ!!　ていうかその前に絶対にパソコンを買ってみてくれ!!　そうだそれがいいぜアニキ!!　パソコン買おう!!　今日買おう今買おうすぐ買ってメールだ!!

PROFILE
スタパ斎藤
（すたば・さいとう）

職業、衝動買い技術者。副業はゲーマー。趣味は原稿執筆。最近ではソニーの新型ノートパソコンを購入して「ポストペット」で文通するのが職業となったわけのわからねえ人なのだ。

ポストペットDX（メールソフト）
機種：WIN95&Mac（ハイブリッド）／メーカー：ソニーコミュニケーションネットワーク／価格：¥3,980（CD２枚入り）

©1997 Sony Communication Network Corporation

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第十五便「ジーコサッカー」

がっぷ獅子丸

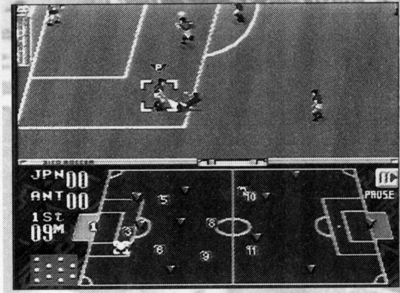
新年明けましておめでとうございます。これが読まれているのは2月でしょうが、実際書いているのは正に紅組の食パンアートが完成しつつある元旦の夜明けでして皆様いかがお過ごしでしょう。●ガの皆様は●ー●ャロンの**デザインの遅れにより逃亡しているカ●キハジ●**をいい加減に捕獲することに成功致しましたでしょうか。逃げるデザイナーとシナリオライターはクンタキンテのようにナタで足の指を落とそうかと本当に思っちゃうよなあ**イワタくん**。ときに皆がワールドカップの出場を信じて疑わなかった中、一人UAEに負けるものと踏んでいた獅子丸はあれからすっかり**非国民呼ばわり**ですが、お前らいつからそんなにナショナリストになりやがったんでしょう。そのくせ大体今世紀中に日本でオリンピックが開催されるのもこれっきりなのに長野五輪にはこれっぽっちも見向きもしないのはどういった了見でしょうか。この本の発売時期には開催直前だから、さすがに盛り上がってるのでしょうか。そういやババアのタイツ姿を認知した瞬間**猛烈に見たことを後悔したくなる**CMのコナミのN64ゲームは売れているのかしらね。

世界のジーコが監修した ファン泣かせ(?)のゲーム

そんな訳では全くありませんが、今回のゲームはスーファミ『**ジーコサッカー**』です。このゲーム、あのジーコが監修したサッカーゲームと言えば聞こえは全然普通になっちゃったりしますが、このゲームのコンセプトが常人には全く理解不能になってしまったのは、きっとジーコ自身はこのゲームで監修した内容を**きれいさっぱり忘れている**に違いないでしょうが、ジーコが考える世界観のサッカーをスタッフが追究した結果、ここでしかお目にかかれないようなインパクトをもったゲームになってしまったんでしょうか。このゲーム、ジーコ監修、そして当時ジーコが所属していた鹿島アントラーズFC協力・公認のもとに制作されたサッカーゲームですが、ちなみにこのゲームの中で、実在のチームは**本当に鹿島アントラーズだけ**。何でこんなムチャクチャな話になってしまったかというと、要するにアントラーズしか権利が許諾されなかったためと言ってしまえば**身も蓋もない**のですが、EAVのコーディネーターがサッカーは**1チームでは試合は出来ない**という事実を忘れ去っていたのか知りませんけど、よってJリーグの存在など**無かったものとして**いきなりジーコ率いるアントラーズが世界24カ国のサッカーチームに殴り込みをかけるというまるでアストロ球団のようなゲームに

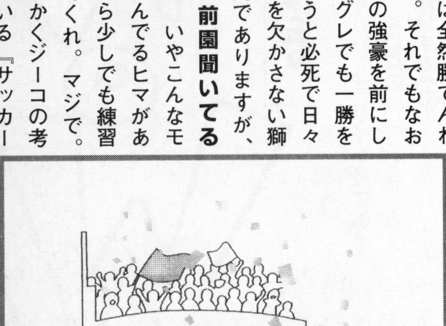
がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな30歳。

なってしまいました。何故か日本の（多分選抜）チームよりアントラーズの方が絶対的に強いという時点で**嘘まるだし**ですが、'90年代前半のゲーム業界Jリーグ版権争奪合戦があった中でこんなゲームでも平気で幅をきかせていた時代ですよ。中途半端な版権をあてがわれて何とかゲームをでっち上げた企画者の苦悩は並大抵ではなかったでしょうに、冷静に考えれば**ヤクルトだけ**使えるからあとはガイアンツでも何でも考えて野球ゲームを作れと言ってるようなモンです。いっそギャグにしろと言わ



コンセプトは斬新で凄く面白そうなのですが…。

れた方が楽だったと思いますが**ジーコだけはマジだったん**でしょう。敵である世界24カ国のサッカーチームは、特に権利を許諾されて実在の選手データを基にしたものではなく、偏見というより見たまま感じたままをそのまま無邪気に表現させたジーコ自身の独断によりチームの難易度設定を行っております。やたらバランスが悪いのも人間ジーコの温かみを感じる気がしないでもないですが、日本は24チーム中**最低評価**。発売が'94年であることからも頭では納得できますが、なんとなくジーコに対し国辱的な印象を禁じ得ないのは獅子丸だけかしら。肝心のゲーム操作はというと見た目は普通ですがただのサッカーゲームと思って買うと大間違い。マウス対応サッカーゲームで、ゲーム中の選手を操作するのではなく、カーソルを移動させて選手に間接的な指示を出しながら動かして行きます。従ってカーソルで目的地をいちいち指示をして選手たちを動かして行く訳ですが、元々サッカーゲーム自体チマチマとした操作とはいえ、この苦労はどう言ったら皆様に共感して頂けるのかと言うと、**「オウガバトル」の操作性**でサッカーゲームを遊ばせられていると言えば、一部の人間にだけは分かって頂けるかしら。さらに追い打ちを掛けるように獅子丸の家には**スーファミマウスはありません。**これをパッドでカーソル移動させるのはいやもう本当に苦行以外の何物でもありません。それでも**日本チームには楽勝**でしたが、基本的には全然勝てんわコレ。それでもなお世界の強豪を前にしてマグレでも一勝を拾おうと必死で日々練習を欠かさない獅子丸でありますが、おい**前園聞いてるか？** いやこんなモン読んでるヒマがあったら少しでも練習してくれ。マジで。とにかくジーコの考えている『サッカー理念』に基づいた理想とするチームプレイ、フォーメーションプレイが再現されていますとのこと。この操作性でその理念をさすがにどう受け取って良いやら分かりませんでしたが、ありがたくもないアドバイスばかり延々と説明するジーコの野郎に対して**『お前マウス無しでやってみろやジーコォォオォ！』**とゲームの勝敗とは関係のない怒りを容赦なくぶちまける獅子丸がいたのでした。



画：イワタカツト

ジーコサッカー（SLG）　メーカー：ＥＡＶ／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,800／発売日：'94年３月４日

岡元建三の洋ゲーNOW! 侵略編

最終回 グランド・セフト・オート Grand Theft Auto

すっかり、どっぷり、パソコンゲームに浸かりきっている私（泥沼30歳）ですが、みなさんは健康ですか？　洋ゲーNOWは最終回です。

さて、今回はマフィア映画や、アクションモノでよく見るギャングになり、大都会で大暴れしようのゲーム「G・T・A」である。

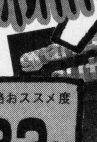
さてこのギャングというご職業、映画やビデオ以外まず見ることのない危険なJOBなわけだが、映画なんかで見ると結構かっこよかったりする。大都会、常識と法律で成り立っている暮らしの中、とらわれることなく、野生の牙をむいて暴れているところなんて男心をくすぐるモノがあるですよ（もちろん現実では、とっても怖い存在ですが）。暴れる中でも特に派手な、イカス車に乗って、街をハイウェイを大カーチェイス！　なんてしてみたいじゃないですか。誰もおれを捕まえることなんてできないぜ。うおー！

すいません頭の方が暴走してしまいました。今回取り上げる「G・T・A」は、そんな高ぶる心にさせるギャング・カーチェイスを心ゆくまで堪能できる男のゲームなのである。

この「G・T・A」を制作しているのは、ちくちく小人誘導（自殺あり）ゲーム「レミングス」を制作したDMAデザイン社である。あの、完成度の高い「レミングス」から想像する「G・T・A」は、ナムコが国内リリースしているちくちくレースでワーとかキャーとかはしゃぐ、かわいい「マイクロマシーンズ」のようなモノだと思っていた。それがこんな、モラルなんてどこ吹く風、ポリス野郎をぶっちぎれなゲームだとは驚きである。

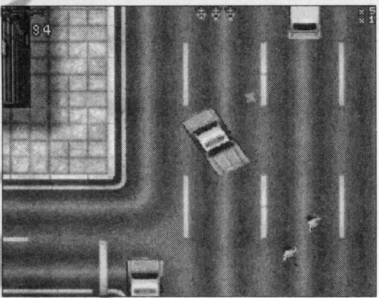
では、「G・T・A」がどれほどイカしたギャングライフを送れるモノなのか、ゲームを開始してみよう。

このゲームは、上空から見下ろすトップビュー視点の中で展開する。まずは、目に付いた適当な車（かなりの種類が用意されている。またその車ごとにBGMが違う）を強奪（いきなりいい車なんて10年早いが、赤いフェラーリは要チェック）。開始1分とかからずして犯罪度1。ついでに、奪った車の元運転手をバックで轢いて犯罪度2。取りあえずは矢印に従い車を進める。キー操作に慣れないためにふらふら蛇行運転中、歩道に乗り上げなおも前進。目の前を歩く善良な市民Aさんを思いっきり跳ね飛ばして犯罪度3。慌ててきったハンドルに車が大きくカーブして、反対車線のバスに激突犯罪度4。乗ってる車がプスプス言い出したので、ぶつかったついでにバスジャックで犯罪度5。なんとか、



地球侵略おススメ度 82%

Grand Theft Auto［RCG］メーカー：DMA／機種：WIN 95／価格：未定／発売日：未定


ハリウッド映画調のパトカーとの銃撃戦も可能。

指令（およそ200ぐらいの数が用意されている）を受け取る公衆電話にたどり着く。そういえばボスって見たことない。大犯罪でもやらかしたら会えるんだろうか？と、下っ端特有のいらぬ考えを起こしながらも、最初の指令を聞く。どうやら、まずは路上に止めてある車に乗り換えろ。おらー！　らしい。

　気合いを入れてクリアすると新しい指令がまた言い渡される。強盗犯を途中で乗せて、ビルまで逃げろや、○○○を暗殺しろだ、車を奪いまくって、船で売り飛ばせなど。おいおいやばいぞ。気持ちはそわそわ落ち着かなくなる。犯罪ビギナーの私は、もう心臓がどきどきです。

　当然、警察の方も黙ってはいない。犯罪を重ねて行くほどに、パトカーの数を増やし、私を捕まえようとしてくる。囲まれた私は、隙をついてパトカーを奪いそこら中の警官を轢いて逃走、犯罪度も大きく上がって68。このままではやばすぎるので、工場に入って、ナンバープレートやらカラーをチェンジ。ポリス野郎をまくことに成功し、知能犯度もプラスされ、犯罪度は75。

　まだまだ尽きない犯罪指令に犯罪度数はどんどん上がる、いつしか私は、プロになったような気がしてきた。

　プレイはまだまだ続きますが、よい子は決してモニターの外で犯罪度数を上げてはいけません。

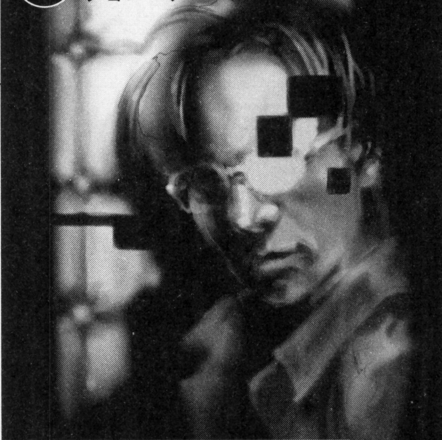
PROFILE
KENZO OKAMOTO
岡元建三
特殊美術造形家。ＴＶ・ＣＦ映画などの造形物を制作している。
　現在、ＴＶデビルサマナープレゼント用ガンプを量産中。今年は、何かあたらしい分野にチャレンジしてみたい心にあふれているゲームジャンキー。



榊あゆこ（さかき・あゆこ）：・・・・今回最終回ということで、もしかしたら今日でお別れかもしれません・・・・まあいいや。とりあえず今年は「ミミック」と「スターシップ・トルーパーズ」を観ると吉です。それでは。

KOJIMA CINEMA

第7幕 「フェイス／オフ」とジョン・ウー



コジマシネマ開演の挨拶：リニューアル・オープン

コジマシネマもようやく2年目に突入しました。「ただ映画を観る口実が増える！」という不純な動機で引き受けた連載でしたが、今では非常に楽しく書かせて貰っています。今回は装いも新たにリニューアル・オープンです。今年もこの単館活字劇場、コジマシネマをよろしくお願いします。「メタルギア」の開発状況とあわせて、できるだけ多くの映画を紹介できたらと思っています。

今年1回目の映画は僕の大好きなジョン・ウー監督の最新作、「フェイス／オフ」です。この映画、実は昨年6月のE3ショー開催の時期、ちょうどアメリカで公開されていたのですが、帰国の日程と合わず、見逃したというものです。あれから遅れること半年、ようやく日本で公開される事となりました。

「フェイス／オフ」、六本木で観る

「フェイス／オフ」、ブエナ・ビスタの試写室で観ました。いやー、ジョン・ウー美学の集大成！　ジョン・ウー演歌炸裂！　ハリウッド進出以降のジョン・ウー作品の中では最高の出来ではないでしょうか。「遂に自分の撮りたい映画をハリウッドで撮ったか！」と、ファンとしてはただうれしいばかりです。体裁はハリウッド的でありながら、あくまでも本来のジョン・ウー節が効いた香港ノワール映画です。大袈裟ですが、同じアジア人がハリウッドで臆する事なく自分を出し切っているという姿に大きな感動を受けました。

冴え渡るスローモーション演出！

とにかくオープニングのタイトルクレジット、メリーゴーランドのシーンが格好良すぎる！　この冒頭からラストに至るまで存分にジョン・ウー演出やギミックが満喫できます。旗めくロングコート、サングラス、紫煙、二丁拳銃、教会、蝋燭、飛び立つ白い鳩、銃口から飛び出す弾丸、弾丸主観等……。

そしてなんと言ってもスローモーションの多用。「ブロークン・アロー」では膨大な量のスローモーション・シーンのカットがあり、今回の映画に関しても少し心配していたのですが、「フェイス／オフ」はその名の通り、そんな危惧を見事に吹き飛ばしてくれました。どうやら今回は、監督自身が編集権も所有していたようです。やっぱり、これがないとジョン・ウーじゃないです！

ゲームでのスローモーション演出

サム・ペキンパーから受け継がれたスローモーション演出は、一時期はブライアン・デ・パルマ等もよく用いていた手法です。最近ではロバート・ロドリゲス等が真似ていますが、やはり本家本元ジョン・ウーの執拗なスローモーション演出は文句無しにかっちょいいです。「メタルギア」でもなんとか、このスローモーションを再現しようとしているのですが、これがなかなか難しい。フルレンダーCGでもそうですが、生ポリゴンデモではなおさらです。

ノワール版「王子と乞食」

彼のアクション映画はどうしてもカメラワークや演出ばかり取り上げられがちです。ですが、今回の映画はそればかりでなく、内容的にも深いものがあります。確かに、悪役と善玉の顔をすげ替えるという設定にはかなり無理はありましたが、お互いが入れ替わる事でお互いの家族や立場を再確認するといった「王様と乞食」や「転校生」に通じる深いテーマに挑戦しています。特にジョン・トラボ

©Touchstone Pictures and Paramount Pictures

ルタとニコラス・ケイジが入れ替わった直後の時点では、それぞれの家族が逆に幸せになったりするというシーケンスもあり、ただのアクション映画で終わらせないシナリオのうまさを感じました。

ジョン・ウー監督について

僕がジョン・ウーに惚れ込んだのはやはり、「英雄本色（男たちの挽歌）」からです。中でも「男たちの挽歌2」は僕の泣ける映画、ベスト10に今でもランクインするお気に入りです。以来、ジョン・ウー監督の映画を憑かれたように観まくりました。当然、ゲーム作りにも大きな影響を与えてくれました。

僕の中でのジョン・ウー作品のベスト3は、1位「ハード・ボイルド 新・男たちの挽歌」、2位「男たちの挽歌2」、3位「狼 男たちの挽歌・最終章」です。今回の「フェイス／オフ」はハリウッド進出後のベスト1になります。次回作はなんとユンファとのコンビ復活と聞き、今から公開が待ちどおしくて仕方ありません。個人的にはジョン・ウーを日本に呼んで、「仁義なき戦い」を撮って欲しいと思っています。

香港映画の近況

数年前、香港の映画産業はあたかも現在のゲーム業界の様でした。ビジネスチャンスとばかりにあらゆる業種が映画製作に殺到し、膨大な数の映画が製作されました。それが今年の中国返還を機に大きな変化がありました。香港映画人の多くがハリウッド等に拡散したのです。その一番乗りがジョン・ウーと言えます。それでもウォン・カーワァイを始め、純粋に香港映画を愛する人たちは香港に残って映画製作を続けています。そしていい映画が確かに作られた時期もありました。しかし聞くところによると、ここ最近はどうもそうではないようです。大陸に迎合するような内容の映画が急増し、本当に映画を愛する人たちは再び香港を離れていると聞きます。そして今年、ジョン・ウーに続けと、リンゴ・ラムが「マキシマム・リスク」を、そして大御所のツイ・ハークが遂にハリウッドに進出、「ダブル・チーム」を監督。今、香港映画人が非常に熱く元気です。



二大俳優の鬼気迫る演技対決も見どころ「フェイス／オフ」。

「日本ゲーム」という言葉は生まれるか？

香港で作られた映画は「香港映画」、派手で娯楽性の高いハリウッド製映画は「アメリカ映画」、フランス製のお洒落で甘い映画は「フランス映画」、イタリア製の暗くリアルな映画は「イタリア映画」と呼びます。いつの頃からか、映画はそれぞれの国民性、国籍から「○○映画」というカテゴリーで呼ばれるようになっています。映画だけでなく、文学等もそうです。

ゲームはどうでしょうか？アメリカゲーム？フランスゲーム？香港ゲーム？日本ゲーム？……という言い回しは聞いた事がありません。ゲームというジャンルからは、国民性が色濃く出るようなものがいまだに排出されていないからでしょうか？それともジャパニメーションと同じく、ゲームというジャンルは国籍を持たないからなのでしょうか？ゲームとアニメだけは日本が世界に誇れる文化だと言われています。「メタルギア」は海外版の発売も検討しています。果たして、「メタルギア」が海外で「日本ゲーム」という代名詞で呼ばれるのか？あるいは、日本製のゲームとして全く意識されずに受け入れられるのか？その辺りが非常に興味があるところです。

「フェイス／オフ」 FACE/OFF
主演、ジョン・トラボルタ／ニコラス・ケイジ。監督、ジョン・ウー。
幼い息子を非情なテロリスト、キャスター・トロイ（ニコラス・ケイジ）に殺されたFBI捜査官ショーン・アーチャー（ジョン・トラボルタ）は、6年の歳月を復讐のためだけに生きてきた。苦難の日々を耐え、ついにキャスターを捕らえたアーチャー。だが、彼の悪夢は終わってはいなかった……。タイトルの「フェイス／オフ」は「対決」を意味する。

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特な世界観を持つゲームデザイナー。現在「メタルギア ソリッド」を鋭意制作中。ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。



12月某日

さて、今回の「わびん日記」、いつになくテンションが高いと思いませんか。その理由は、もうお分かりでしょう。今回からこのコーナー、大幅にリニューアルしたんですよ。テキストの周りを今井トゥーンズ氏のカッチョイイグラフィックが飾ってくれてる筈。今年の僕のテーマは「早寝早起き毎日元気！」ですからね。ゲーム業界脱力者第一位の座を返上すべく、フルパワー、スーパーボルテージでゲーム道を邁進していく所存であります。

実は今井君とは７年前の「任天堂電通ゲームセミナー」で一緒にゲームを作っていた。僕はサボってて何も手伝わず、その節はゴメンネ。去年、僕が仕事場へ向かうバスに乗っていると、前の席からいい匂いが漂ってきて、「誰かな？」と覗き込んだところ、ナント、イイ匂いの主が今井君だったのです。６年ぶりの劇的な再会。そして今、こうして同じページを作ってるなんて素敵じゃないか！

12月某日

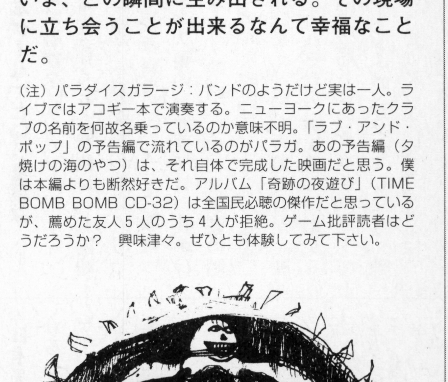
友人の映像作家が２年がかりで制作している16ミリフィルムに出演。真冬の海辺で女の子を何度も突き飛ばしてはなぎ倒す。冬晴れの空と同じ爽快な気分。

その後、新宿でパラガ（注）のライブ。パラガはちょっと笑いながら、観客席を通ってステージに。久しぶりの友達と再会したちょっと照れくさいあの感じだ。

新アレンジされた古い曲が新鮮で以前感じた脆さは影を潜め堂々とした歌いっぷりが頼もしくパラガの音楽生活の充実が伺え今後もいい歌が次々と生み出されるであろうという幸福な予感に満ちたステージだった、なんて冷静な態度が取れる筈は無い。

パラガの音楽を聴くということは鑑賞ではなく体験だ。客観性を保つことは不可能。当事者として丸裸で歌と対峙せざるを得ない。それほど強力な磁場を持った音楽だ。それが、目の前にいる一人の人間によって、いま、この瞬間に生み出される。その現場に立ち会うことが出来るなんて幸福なことだ。

（注）パラダイスガラージ：バンドのようだけど実は一人。ライブではアコギ一本で演奏する。ニューヨークにあったクラブの名前を何故名乗っているのか意味不明。「ラブ・アンド・ポップ」の予告編で流れているのがパラガ。あの予告編（夕焼けの海のやつ）は、それ自体で完成した映画だと思う。僕は本編よりも断然好きだ。アルバム「奇跡の夜遊び」（TIME BOMB BOMB CD-32）は全国民必聴の傑作だと思っているが、薦めた友人５人のうち４人が拒絶。ゲーム批評読者はどうだろうか？　興味津々。ぜひとも体験してみて下さい。



Title:IMAI TOONS　Illustration:KAZUTOSHI IIDA



わびん日記 ⑧

飯田和敏

11月某日

遂に新作ゲームの発表会をした。タイトルは仮称だけど「巨人のドシン」。プラットホームはNINTENDO64ＤＤです。ただでさえ「ゲーム制作が難しい」と言われているＮ64で、その上、まだ発売されていないＤＤ。難易度はとても高く、発表するまで随分時間がかかってしまった。

制作はこれからが本番で、けっして平坦ではない道のりが待っているけれど、くれぐれも心と身体には気をつけてプロジェクトを完遂しましょう。＞俺並びに関係者の皆様

ゲームの内容をちょっと説明しましょう。「巨人のドシン」を一言で言うならば「大きな力・体験ゲーム」です。南の島の楽園世界に突如現れた謎の闖入者、巨人！　プレーヤーはこれを操ることになります。

巨人は最初、人間の約２倍程度の大きさですが、これがゲームをするうちにドンドンドンドン大きくなっていくんだわ。２倍とか３倍とかじゃなくて、10倍、20倍、30倍というスケールで。いやー、まいっちゃうね。目指せゲーム史上最大のキャラ！　「育てゲー」ならぬ「育ちゲー」。

それで、大きくなればなるほど、巨大な物を持ったり壊したり、山を作ったり削ったり、大河をひとまたぎ出来るようになったり、と、やれる事が増えていく。しかし、その分、転んだりすると大変なことに！　目をかけていた村が一瞬にして壊滅しちゃったりするんだもんな。

影響力を持つことの快楽とそれに伴って負うことになる責任。まもなく訪れる21世紀に向けて、男と女の生き様を鋭く問いかける問題作だ。

それと、「巨人のドシン」は「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」に続く散策ゲームの三作目でもあります。だから、散策ゲームの決定版を目指していて、前２作では固定だったランドスケープが刻一刻と変化し続けるのであります。天気が変わるとか季節が変わるとか、そんなチンケなもんだけでは無く、地面そのものがダイナミックに変動してしまうのだ。すなわち巨人がドシン、ドシンとノシ歩くたびに、地面がグラン、グランと揺れ動くのであります。そんな場所に住んでいる小さな可愛い人間ちゃんはもう大変。巨人の一挙一動に右往左往です。あっちでゴッチン、こっちでスッテン、イヒヒヒヒ。

音楽は浅野達彦氏に大決定！　発表会当日には出来立てホヤホヤのテーマ曲がライブで演奏されたのです。これがまた全皮膚鳥肌の名曲。浅野さんの作品は「Daisy World Tour」（SYDW-0001）というディスクに収録されているので、興味のある人はどうぞ。

あーもー早く遊びたいなー。おっとその前にがんばって作んなきゃな。

今後、この連載では制作進行状況を逐一報告していくつもりです。「巨人のドシン」に関するご意見、ご感想、ご要望、ご声援などのお便りお待ちしてます。特製プレゼントも用意していますのでよろしくね！

飯田和敏（いいだ・かずとし）
ゲーム作家。アートディンクのディレクターとして「アクアノートの休日」、「太陽のしっぽ」を発表。その後、突然の退社を表明。現在は（有）パーラムを設立。JAVAを使ったネットゲームを発表するなど、新たな創作活動を行っている。



通信のお部屋
TSU-SHIN-NO-OHEYA

この連載では「ネットワークゲームこそ二十一世紀の世界標準」というプロパガンダの下、注目すべきネットワークゲームを随時紹介していきます。ちなみにサブタイトルの「ネットワークゲーム、ネバー・ダイ!」というフレーズは、アメリカのB級映画専門番組「モンスター・ヴィジョン」の司会者ボブ・ブリッグスの決めセリフ「ゲテモノ映画、ネバー・ダイ!」をもじったものです。

今号の推薦ネットゲーム

「メイジスレイヤー」

「ガントレット」を思わせるマルチプレイヤーゲーム未来形

セガサターンでもオンラインRPGが登場し、国内PCメーカーからも何本かリリースされようとしており、いよいよ本格的なオンラインゲームの時代が日本にもやってきそうな今日この頃、今回はゲームバンクからリリースされた「メイジスレイヤー」の紹介である。

このゲームは「HEXEN」などを制作したRavenSoftware社による中世を舞台とした、トップビュー視点によるアクションRPG。4つの種族からキャラクターを選んで戦いに挑むと、そこは新しい中にも懐かしさを感じる雰囲気があった。そう、それは名作「ガントレット」のリメイクをプレイしているような感覚からであった。「ガントレット」とは、アタリ社からリリースされていた、最大4人まで同時プレイできるトップビュー視点のダンジョン探索型アクションRPGである。当時、ゲーセンで100円払って、ドット絵のちくちくした画面ながらも、わらわらと迫ってくる悪霊らを、仲間と協力して戦うことに感動したことを覚えている（イヤーつぎ込みましたよ）。

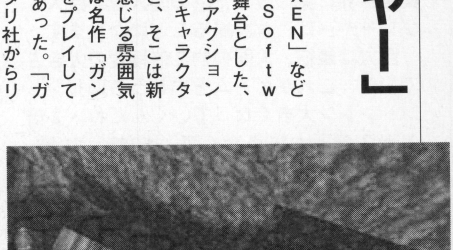

飛び散る鮮血に陰影が滲む美麗な世界「メイジスレイヤー」。



この「メイジスレイヤー」もまた、対戦プレイによる最大16人でのパーティーを編成したプレイが楽しめるようになっている。それぞれの種族の能力をサポートしながら、敵を粉砕し、ダンジョンを突き進んでいく。5つのステージに潜むモンスターらの思考パターンもそれぞれ特徴があり、戦い方に変化がもてて、倒しがいがある。仲間を募ってぜひともプレイしてみてほしい一本である。

それにしても、「DIABLO」といい、今回の「メイジスレイヤー」といい、「ガントレット」を彷彿とさせる面白さに、久しぶりにその王道に触れてみたくなった。

（岡元建三）



メイジスレイヤー (A・STG) メーカー：ゲームバンク／機種：WIN95／価格：¥7,800／発売日：'97年11月28日

世界初のネットゲーム専門誌
「プレイオンライン」（アクセラ刊）

'97年は「DIABLO」「ULTIMA ONLINE」のブレイクによって日本でもネットワークゲームがブームとなった（もう使い古されたフレーズだが）。そのブームを受けてこうしたネットゲーム専門ページを設けた訳だが、なんと一冊丸ごとネットゲームの雑誌を創刊するという快挙に出た人々がいた。それがアクセラ社の「プレイオンライン」誌である。

日本におけるネットゲームのプレイ人口はまだまだ少ない。そういった現状であえて創刊に踏み切った理由を「プレイオンライン」誌編集長、宮崎秀規氏に伺った。

「雑誌を創刊するにあたって、まだ誰も手を着けていなくて、今後発展するであろうジャンルは何かと考えたところ、ネットゲームが面白いんじゃないかという声が集まったんです。アメリカのPCゲーム市場などを見ると、ネットワーク対応にするのが当然のようになっていまして、ゲーム誌をみてもネットゲームの情報が非常に多いんです。それに比べて日本はネットゲームがまだまだ普及していませんし、雑誌でもあまり取り扱っていませんので、これはチャンスではないかということで創刊に踏み切ったんです」

それは、今後日本のネットゲーム市場が広がると予測したから?

「そうです。インターネット自体がアメリカから約3年ぐらい遅れて日本で流行ったんですね。それでネットワークゲームが一昨年に海外で流行りましたから、ネットゲームは1～2年ぐらい遅れてくるだろうなという予測があります。今年の末ぐらいにはかなり普及するのではないでしょうか。通信料やグラフィックボードなどの価格も下がってくるでしょうし」

なるほど。ネットゲームを遊ぶ上でのネックは、とにかく資金が必要なこと。機材と通信費用が安くなれば、間違いなく普及するだろう。

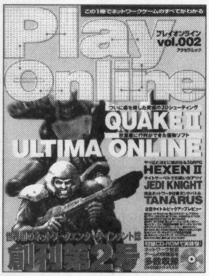
「この本には『ネットゲームというジャンルは一冊の本になるくらい可能性があるんですよ。だからネットゲームを作って下さい』というメッセージを込めたところもあるんです。面白いゲームはどんどん後押ししますので、日本のメーカーさんもどんどんネットゲームを発売して欲しいと思いますね」

「もっと日本のネットゲームが紹介できればなと思います。『DIABLO』と『ULTIMA ONLINE』の影響もあって、日本の多くのメーカーがネットゲームに注目しているのは間違いないです。まだ具体的な発売情報はないのですが、今年の末にはいくつかタイトルがあがってくることでしょう」（同誌編集部、辻英之氏）

今のネットゲームはほとんどが海外の作品である。日本製のネットゲーム（もちろん良質の）が発売されれば、国内のネットゲームブームに拍車がかかるだろう。

同誌は、今年4月から月刊になるという。そうした強気な姿勢は、やはりネットゲームの市場が拡大するという確信があるからだろう。

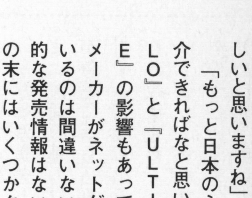
専門誌も発売され、ますます盛り上がってきた観のある国内ネットゲーム市場。お楽しみはこれからである。



昨年12月に発売された「プレイオンライン」第2号

編集部パソコン通信……今ゲーム批評編集部で注目の的となっているパソコンは、斎藤編集長が購入したソニーのノートパソコン「VAIO」。その薄さと軽さは衝撃的。皆の羨望の眼差しに見送られ、編集長はVAIOと共にフランスへ旅立ったのでした。

ちょっとだけ紹介
POSTAL
（ハイブリッド）



「フォーリング・ダウン」「シリアル・ママ」という映画をご存じですか? どちらも社会生活の不条理さにブチキレた主人公が凶器片手に大暴れするブラックムービー。面白いのでぜひご覧下さい。そうした「憂さ晴らしのために大量殺人をする」ことを米国のスラングで「GOING POSTAL」と言います。ここで紹介する「POSTAL」は、正にブチキレた俺様正義野郎が主役の超過激ゲームです。

ゲーム内容は3Dクォータービューによる市街戦版QUAKEという感じ。とにかく手当たり次第に人々を殺していけばOK。ゲームをしていて何が印象的かといえば、半死の敵たちの悲痛な呻き声。そんな敵たちには、「死刑執行ボタン」で苦痛から解放してあげるのだ。正に非道の極み。

こうした過激・残虐・凄惨なゲームこそ、犯罪が多発する病んだアメリカ社会の象徴といえるでしょう（なにか水野晴郎のインチキ映画解説みたいですが）。米国郵政省から警告を受けたという超危険作品。オススメです。

POSTAL (STG)　メーカー：マイクロマウス／機種：WIN95&Mac（ハイブリッド版）／価格：オープンプライス／発売日：'98年1月16日（英語版・日本語マニュアル付属）

流通時評 7

年末商戦舞台裏。PSの一人勝ちと分納に泣くN64

年に一度のかきいれ時。年末商戦もようやく一段落しました。ビックタイトルの数に乏しく、昨年以下の冷え込みと言われた商戦でしたが、実情はどうだったのでしょうか。店頭からのレポートです。

倒産！　崩壊！　破綻！　縁起の悪い言葉に喘ぐ世間に比べ、不況知らずといわれているゲーム業界。たしかにこの年末年始も数多くのゲームCMがテレビに映り、画面を彩っていた。しかし、華やかなCM合戦の裏で、TVゲーム勢力地図はどのように塗り変わっていったのだろうか。

一強二弱！　PSを中心に世界は回る

'97年をFFⅦで強烈にスタートしたPSですが、夏以降勢いを失なっていきます。11月の「デュアルショック」同梱7000番台本体出荷時には、累計出荷1000万台の実績を作るためか、SCEIから各契約店に本体出荷の「提案」が行われました。実質上の押し込みです。そのお店本来のキャパシティを遥かに超えるPS本体の供給により、一部店舗での実売価格の下落を招いたり、玩具問屋を仲介しての契約店から非契約店への売買、いわゆる「横流し」が頻繁に行われました。その後、海外需要が好調なために国内供給が絞られ始めると、品薄感から実売価格は徐々に上昇します。それと時を同じく、停滞していたPSソフト市場も、「電車でGO！」以降急速に盛り上がりを見せ、翌週の「グランツーリスモ」「テイルズオブデスティニー」「チョコボの不思議なダンジョン」の発売で、一気に年末商戦の主役に躍り出ました。特に振動コントローラー「デュアルショック」と、「電車でGO！」コントローラー「マスコン」の人気は凄まじく、生産が追いつかずにメーカーや小売店に問い合わせが殺到しました。

一方セガサターンは、一向に進まぬ流通改革のツケから国内市場が急速に落ち込み、取り扱いを中止する店舗も出る始末。その場限りの政策も多く、アナログコントローラー「マルコン」なども、後発だったPS「デュアルショック」の自社製、他社製問わずの対応ソフト展開に比べれば、明らかにお粗末と言えます。年末ソフトも大きく動いたのは、時ならぬサッカー人気による「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！２」のみで、それも年末で大きな動きは止まりました。PSより充実といわれた年末ソフトラインナップも、「シャイニングフォースⅢ」「グランディア」などを含めどれも不振に終わってしまい、あげくの果てには年明け早々の社長交代と、PSとの明暗が大きく分かれた1年だったのではないでしょうか。

そして量販店の希望の星、NINTENDO64。タイトル不足が

指摘され続けた中で、11月に6本、12月に13本（元旦発売があったため実際は14本）と発売以来最大のタイトル数で臨み、大きな飛躍が期待された年末でした。しかし、本体の「Wゲットだぜキャンペーン」や各ソフトタイトルの販売が不振に終わり、新作ソフトは軒並み特価品となります。特に任天堂タイトル「ディディーコングレーシング」と「ヨッシーストーリー」は、分納により最悪の状況を迎えてしまいました。言われ続けてきた「ソフトの数が揃えば…」という言い訳も通用しなくなったのは確かでしょう。長引く不況で多くの家庭がTVゲームを買う状況ではなくなり、また頼みの低年齢層が「ヨーヨー」を中心とした玩具に興味が移っていることが原因ではないでしょうか。

唯一残っている8ビット機最後の砦、ゲームボーイは、年末にかけて供給不足から全国的な品薄状態で、本体を探すユーザーも多かったのですが、それもクリスマスまで。それ以降動きは止まり、需要と供給のバランスはちょうど良い形となりました。ソフトの方も「メダロット」や「まぜっこモンスター」などの、いわゆる「ポケモン」系が出されましたが、結局のところ「ポケモン」に始まり「ポケモン」で終わる年となりました。今後発売される「ドラクエGB」や「ポケモン金・銀」がどこまで支持されるかが鍵を握っていることに間違いはないでしょう。

「分納」…何回かにわけて納入すること

注文した物は1回の納品ですべて入荷する。そんな当たり前のことがメーカーの都合であっさりと変えられてしまう。要らないなら返品すればいい、売れてなかったらメーカーが出荷を止めればいい。それが出来ないのがROMカートリッジ、とりわけ日本のTVゲーム流通の問題点でもあるわけです。強引に返品することもできますが、そんなお店とは2度と取り引きをする玩具問屋はないでしょう。

前述した「ディディーコングレーシング」と「ヨッシーストーリー」の2本は、発売日後1、2週間で、「ディディー…」なら4回、「ヨッシー…」なら5回の分納となりました。つまり10本注文しても発売日には各2本くらいしか納品されないのです。何故わざわざ分納にするのか。それが流通戦略なのか。量より質を重視すると分納になるのか。たった2週間で全納できるなら発売日そのものをずらせないのか。さまざまな疑問が出てくるものの、その問いに対する明確な答えは何処からも返ってきません。ただ一言「メーカーからそういう風に納品されるので…」。

ただ、それでも売れてしまえば何の問題もないのですが、結果は思いがけないN64の不振。発売当初は品薄から高値で売買されたものの、3回目が納入される頃にはダブつき、徐々に売価が下がり始めます。売れた本数以上に次々と納品されるのですから当たり前です。それでも「年明けにはお年玉で子供たちが…」という淡い期待も見事に外れ、大暴落の一途をたどっていったのです。

コンピュータの発展により、ハード・ソフト共に飛躍的な進化を遂げたTVゲームも、こと流通面に至っては、カット・分納・割り振りなど10年以上前とほとんど変わらない状況です。カット・割り振り（注）などメーカーからの一方的な本数提示は、債権回収上やむを得ない場合があるので一概に非難できません。ただ分納だけは、回避することで損害を最小限に留めることができるはずです。

出荷さえすれば商品が売れても売れなくても関係ないと考えるハードメーカー・ソフトメーカー（SCEIやコナミは小売店と直接契約なのでそうも言ってられないだろうが）が多い日本のゲーム流通。結局は末端にいる人たちが苦労する構図は、まるでどこかの国の政治のようではないでしょうか。

プロフィール
I．N．A
（アイ・エヌ・エー）
もうすぐ32歳。前回のプロフィールでK.O.N（ケイオーエヌ）との関係がばればれ。わざわざ確認に来るなっつーの!! 現在「FFⅥ」をプレイ中、うーん「FFⅦ」までの道のりは遠い。

（注）カットと割り振り： 10本発注したはずが5本しか納品されないなど、どちらも小売店の発注数に対して流通からの納品が削られる状態。メーカーの生産上の問題により納品が削られる場合をカット。限定版の発売など総数が決まっている場合を割り振りと呼び、共に店の流通に対する与信枠によって配分が決まる。

破格の読者コーナー

旅情編

読者あっての本ですから

今年も徐々に時代を疾走 波乱の予兆だ読者コーナー！

○遅ればせながら明けましておめでとうございます。本年もゲーム批評をよろしくお願いいたします。（松井）

◎本当に遅ればせだなー。これが発売されるころにはもう2月だもんな。そういえば今年はアンゴルモアの大王がやってくる年だから歓迎の用意をしておかないとなぁ。（古庄）

○あれって来年なのでは？（松井）

◎いや、斎藤編集長によるとどうやら今年らしい。楽しみだなぁ。わくわくするぞ。みんな滅んじゃえ。（古庄）

○……何か嫌なことでもあったんですか？（松井）

★ゲーム批評ライブ、大阪でもやってくれへんかな。

（大阪府　ごとう）

★ゲーム批評ライブにいってがっぷ獅子丸氏に会いたかったけど、平日に東京なんかいけるかい！

（大阪府　3点ＦＸ）

○お陰様で大盛況だったゲーム批評ライブですが、遠くて行けなかった、という意見も多く寄せられました。（松井）

◎よし！　編集部全員でトークライブ全国ツアーに出ようじゃないか！　体育館とかスーパーの駐車場とか借りてさ。（古庄）

○「みちのくプロレス」じゃないんですから。（松井）

★ラグビー、良いですね。そういえばラグビーのゲームってないですよね。「ナンバーエイト」とか「フルバック」とか「ラック」とかプレイヤーが1つのポジションに限定されれば十分ＴＶゲームになるんじゃないでしょうか。

（東京都　サイレントピクシー）

◎常に新しいゲームを模索する当コーナーに相応しいお便りだな。（古庄）

○いつからそうなったんですか？（松井）

◎長野オリンピックのゲームがいっぱい出たけど、どれもぁりきたりで面白くなかったな。聖火リレーのゲーム化なんてどうよ？　火が消えたら一回休み。（古庄）

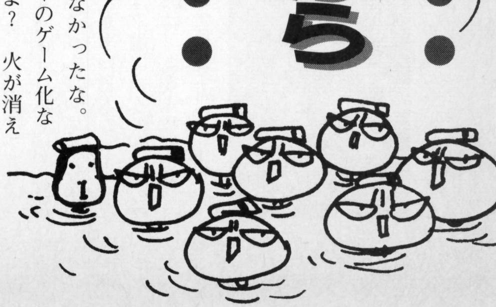
○「爆笑問題」のネタみたいですね。（松井）

★僕は千葉ロッテのファンで、小



（東京都　守山いつか）

◎いくぜ、レッドゾ〜〜〜〜〜ん!!（古）



連載第四回

半蔵の地獄絵巻

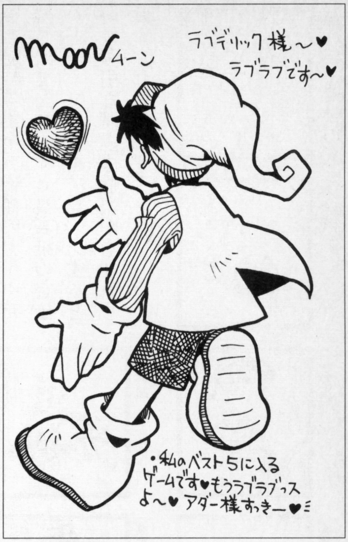
Ninja=Hanzoh



坂選手を応援していますが、小野さんのようになれちゃいますか？ なんかヤだな。
（愛知県　パブリック・プレッシャー）

◇一緒にマリンスタジアムに応援に行こう！ そして球団歌と連盟歌「白いボールのファンタジー」を歌おう！（小野）

◎なんだか「ロッテ応援団の集い」みたいなコーナーになってきてるという御しがたい事実が。（古庄）



（福岡県　花松ゆき）
◎世界にはラブが散らばっているッス！（古）

★編集部の山内智和さんって、もしかしたら任天堂社長、山内溥氏と何か関係あるんじゃ……。
（北海道　山本晃誠）

◎その通り！ 京都出身の山内君こそ次の任天堂社長の座を約束されている御曹司なのだ！ ゲーム業界の修業のためにゲーム批評に入ったのだ。（古庄）

○ウソつかないで下さいよ。「編集王」じゃないんですから。（松井）

◎でも、彼のニックネームはズバリ「社長」。いいニックネームだよね。（古庄）

◆よくないよ。（山内社長）

★アンケートハガキをソフトバンクやリクルート系のPS雑誌のように料金受取人払いにして欲しい。
（神奈川県　ヒロシ）

◎そうしたいんだけど、そうすると次のページの人気コーナー「切手イラストアレンジ」が出来なくなる。だから出来ないんだ。（古庄）

○物は言い様ですね。（松井）

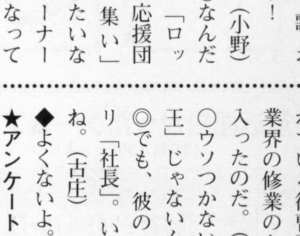
★ゲームソフト批評で批評者が（編集部）となっているのはおかしい。編集部の誰がプレイしたのか示すべきだ。
（新潟県　ハルキ）

◎はい。そういう意見が多数寄せられましたので、今回から名前を掲載することにしました。編集部員一同、名前が出るということで、書いた批評に自信と責任が持てるよう努力したいと思います。（古庄）

次のページも読者コーナー

PRESENT

天野喜孝氏'98年カレンダー「1001 Nights」



天プロダクション様よりご厚意でいただいた「天野喜孝氏'98年カレンダー」を20名様にプレゼントいたします。欲しい方はハガキにてご応募下さい。あて先は、

ゲーム批評編集部「カレンダープレゼント」係まで。

2月末日消印有効。

★アンケートの狭間から

◎今回のこのコーナーでは、引き続き「切手イラストアレンジ」作品を掲載したします。今年最初ということで多めに掲載してみましたが、いかがでしょうか。

ネタとして多かったのが「雪見だいふく」と「森雪」にアレンジした作品。同じ「雪見だいふく」でも人によって個性があって面白かったです。

「切手イラストアレンジ」は今後も随時募集中。皆様の力作をお待ちしております。裏表紙の定価の上のイラストをアレンジするという強引な試みも愉快かも知れません。ぜひお試し下さい。



（愛知県　ぴゃう）



（静岡県　小菅元師）



（埼玉県　遊也郎）



（千葉県　岡部邦彦）



（神奈川県　時の人）



（京都府　ぷよ（18））



（東京都　T-20）



（東京都　おひつぢ座）



（北海道　DNK山岳部）



（奈良県　良田）



（東京都　焦燥のカオルノ）



（福井県　ジブハランダー）

読者ランク帝国

順位タイが多い今回のランキング、実は1位の「ソウルハッカーズ」がダントツで、他のソフトはドングリの背比べという結果になってしまったんです（ちなみに「ソウルハッカーズ」は2位のソフトの3倍近い得票数でした）。アンケートハガキは発売日直後に寄せられることが多いです。前号の発売日は去年の12月3日で、ちょうど年末のソフトラッシュスタートと重なったため、票がばらけたようです。注目は、ランキングの中でも最後発の「グランディア」でしょうか。さすが歴史に残るRPG、急激な追い込みを見せました。

もう一つ印象深かったのは、旧作のタイトルを挙げた人が多かったこと。「スパイVSスパイ」「ファミスタ（初代）」「仮面ライダー倶楽部」には笑わせていただきました。

アンケートハガキを見ると、受験勉強中の方が多数いらっしゃいました。ゲームをしたいけど、勉強をしないといけない……。心中お察しします。この号が発売する頃には入試も始まります。頑張って下さいませ。

最近面白かったゲームソフト
（18号アンケートより）

順位		ソフト名	ハード
1	NEW	デビルサマナー ソウル ハッカーズ	SS
2	NEW	X-MEN VS. ストリートファイター	AC・SS
3	→	リンダキューブ アゲイン	PS
4	↑	ポケットモンスター	GB
5	↓	バイオハザード ディレクターズカット	PS
6	NEW	カルドセプト	SS
7	NEW	アーマード・コア プロジェクトファンタズマ	PS
8	NEW	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SS
9	NEW	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	PC・SS
10	NEW	MOON	PS
11	NEW	グランディア	SS
12	↑	モンスターファーム	PS
13	NEW	ディディーコングレーシング	N64
14	↓	スーパーロボット大戦F	SS
15	↓	タクティクス オウガ	PS・SS・SFC

女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、おはようからおやすみまで暮らしを見つめる男・古庄で～す。

★まんが情報誌「ぱふ」でなぜかゲーム特集やってたんですけど、女性読者が多い雑誌で、『プリンスメーカー』を作れ!! そして『おかあさん♡』って呼ぶのだっ!!」という意見が多数でおかしかった。あの雑誌を読むと女って本当にホモが好きなんだーと思います。私はレズ物の方が好きですけど。

（北海道　花見月）



（東京都　人間コンセント）
○「マザー3」で早く遊びたいです。（松）

★最近、友人と話していて「PC－FXって、いっそのこと『や○いゲーム専用機』にしちゃえばいいのにね。そのテの趣味がある女性ゲーマーって多そうだし、まだ誰も手をつけてない市場だから、宝の山を掘り当てるかもよ」という結論を得ました。

（京都府　平松聖悲）

◎……いやはや、こんな内容の手紙をもらったところでお兄さん困っちゃうんだけど、確かにそういったゲームの需要は少なくなさそう。でも、そういったゲームを総称してなんて言うんだろう？「ギャルゲー」っていうのがあるから「ボイゲー」？「ボーゲー」？それとも「ヤオゲー」？なんだか良く分からなくなってきたので、正式名称募集中。

★今このハガキを書いている時に、例の「ポケモンてんかん騒ぎ」がTVで大きく取り上げられています。これでアホなバッシングとか起きなければいいんですが……。

（青森県　くりころりん）

★これを書いているのは12月16日の夜なのですが、なんだかポケモンが大変なことになっている。誤解されたまま糾弾されるなんてことがありませんように。うちの子たちはポケモンが何よりも好きなんだ。そばで見ている方が泣けるくらいに。

（東京都　主婦道ブレード）

◎トピックスでも書きましたが、またもやゲームが悪者扱いされたポケモン事件には激しく憤りを感じます。ポケモンのアニメは一時休止となり、某大手ビデオレンタルチェーンでは過去の放映分のビデオも回収したそうです。放送を楽しみにしている子供たちのためにも、一日も早い放送再開を望みます。

余談ですが、ニュースキャスターなどによるポケモンに対する中傷が多数行われましたが、そんな中フジテレビの「めざましテレビ」の大塚アナウンサーが「子供たちに早く見せてあげたいですね」と他チャンネルの番組を擁護したことが印象的でした。優しい大人って、素敵です。



（神奈川県　北斗・P）
○封筒の「うーちゃん」を編集長が気に入ってましたよ。（松）

次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

論

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十八回



今月の選者・松平しの

どもです。今まで裏方やってました松平と申します。このたび編集部に本格参入することになり、速攻でこのページの担当を仰せつかりました。何で？　正月休みに大掃除もなし、遊びにも出ないで多大なエネルギーと時間を投下してひたすらやった「ハッピーホテル」の記事がページの都合でなくなっちゃったから？　まいいや。さくっと読者批評へと参りましょうか。

入門編としての「ファイナルファンタジータクティクス」

'97年9月号の「ファイナルファンタジータクティクス」評について。ほとんど酷評といってもよい扱いでしたが、SRPGとしては異例の100万本を売り上げ、今なお読者が選ぶ面白いソフトのランキングに名を連ねているのは、紛れもない事実。そんな中の一人から反論させていただきます。

まず、この作品がRPGの側からSLGに近付けたものであることは、制作者自身が雑誌のインタビューで語っていました。不備ではなく、SRPGに慣れてもらうために設計されたゲームデザインなのです。

そうしたデザインの欠点として「5人のスーパーキャラが集まって戦闘を繰り返す印象が拭えない。これは個々の役割分担をゲーム性として生かすSRPGとは相反する内容に思える」と批評されていましたが、実はこれこそがFFTの魅力だと思います。

キャラを育てることはSRPGの大きな楽しみの1つです。ところが実際は、制作側が決めた能力には逆らえず、即戦力で使えるメインキャラと頭数をそろえるだけのオマケキャラに振り分けられてしまうのが現状です。

しかしFFTは、ステータスの数値よりも装備やアビリティが重要で、一部の固有ジョブを除いてジョブチェンジも自由です。これにより、キャラごとの格差が抑えられています。

つまり、誰もがスーパーキャラになれて、誰を5人の中に入れるかに、プレイヤーの思い入れが表れるゲームと言えるでしょう。

また、装備やアビリティが重視されるゲーム性は、それらを集める楽しみもあります。技や魔法は、用がなくても、見たいから使ってしまう。戦略性ばかりが叫ばれる中、そうした戦略以前の初歩的な部分の作り込みも、初心者に支持された要因でしょう。

ただし、それが皮肉にも、9月号で指摘された「ゲーム性と物語の乖離（かいり）」を生んでしまったことは否定できません。ランダムバトルやディープダンジョンにはまるにつれ、物語への関心



神奈川県　碧井清夜

ファイナルファンタジータクティクス（S・RPG）　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'97年6月20日

が薄れていく。これは残念な点です。

決して完全な名作とは言えないＦＦＴですが、初めての試みで、よくやってくれたと思います。さらに磨きをかけて、再び世に出ることを期待します。

（東京都　斉藤和子）

「ＦＦＴ」とは何だったのか

「ＦＦＴ」批評への反論ですね。この件に関しては他にも複数の意見がありました。ゲームそのものも批評も賛否両論が寄せられた「ＦＦＴ」ですが、どちらにも共通して見受けられるのは非常に「惜しい」タイトルだったというところ。私としても「オウガ」シリーズや「ＦＦＴ」に関しては思い入れが深すぎてどうしても冷静になりきれない部分があるのですが、ＳＲＰＧ初心者の入門用という視点は新鮮でした。「ＦＦＴ」を糸口にＳＲＰＧの名作にもどんどん触れてもらえればいいなぁ。



東京都　彦ぺいじ手

「ＭＯＯＮ」賛美に関する疑問提起

ゲーム批評では手放しで賛美されているようだが、売りである現状ＲＰＧへのアンチテーゼというのが、プレイしていて声高に聞こえてきて気になった。

結局こういうゲームが出ること自体が、そのモデルであろう某有名ＲＰＧの存在あってこそで、これが斬新さであるとはあまり思えない。洋画的なせりふの使い方やメルヘンチックなストーリー展開はすごく好きだが、それも元ネタあってこそである。食パンおじさんやムツジローもやはりパクリだ。

ＲＰＧであるにもかかわらず、ＲＰＧを軽視しているように見える世界設定が気になる。戦闘がないと言っても、ゲームとしてプレイヤーがやっている作業はメッセージを読んでボタンを押すだけなのだから大して変わらない。ゲームの世界と現実は全く違う感性で受け止められるものなのだと思う。ゲームの世界で人を殺した人が、現実でも悪人であるという方程式は成り立たない。仮想現実は、現実とは全く別個のものとして受け止められるべきである。ユーザーにも、そして制作者サイドにも。

ラストの現実に帰れというメッセージも、だったら、ゲームなんか作ってんじゃねーよ、と反感を覚えた。言いたいことはすごくよくわかるが、ゲームを作ってる人間がそれを言うのは欺瞞（ぎまん）だ。

さんざん貶してすっきりしたので、次は褒めることにする。

音楽が最初は自然の音だけなのが、とてもいい。効果的な場面でかかる曲が引き立つ。美少女も美少年も派手なアクションシーンもないけれど、画像もキャラもすばらしい。これでもかと派手な画像と音が反乱するゲームは刺激的で面白いけれどやはり疲れる。

また、ザコキャラとの戦闘がない分、いらいらせずにストーリーに集中できる。経験値の代わりにラブを集めるというシステムが、作業的ではあるが苦にならない。最後の最後まで戦闘なしで、しかも盛り上がりを作っている点を評価する。とても丁寧に作られているのがわかって好感が持てる。

さっきと言っていることが逆のような気がするが、反ＲＰＧの姿勢が見えすぎること以外に関してはこういうゲームは大好きだ。

戦闘がなくても楽しめるＲＰＧが作れるという可能性を「ＭＯＯＮ」は提示した。

（千葉県　伊川まりあ）

ＲＰＧの新しい展開

前号に掲載されていた「ＭＯＯＮ」批評に対する異論と取っていいでしょうか。確かにオープニングとＣＭがキツい「ＭＯＯＮ」ですが、既存ＲＰＧを軽視しているわけではないとは思います。論者の椎野竜彦氏の賛辞も、どちらかと言えば「ＭＯＯＮ」の作りの丁寧さへと向かっているわけですし。こういうポップで戦闘が無くても成立する作品が出てきたということは、ＲＰＧというスタイル

MOON (RPG)　メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年10月16日

が成熟してきたということで、ちょっと興味深いことですよね。

ファルコムクラシックスに怒る

日本ビクター・日本ファルコムのセガサターン用ソフト「ファルコムクラシックス」収録の「イース」、「オリジナルモード」に限定して書きます。「懐かしのあのゲームが楽しめる！」と満面に笑みを浮かべつつ、僕は早速購入、プレイし始めました…。

3時間程経って、イース・オリジナルモードを解き終えた僕の顔は、憤怒に満ち溢れていました。

まずはゲーム性ですが、パソコン版を期待した僕が馬鹿だったのでしょうか。全く別物になっています。



石川県　吉田早真

原作がドット移動だったのを、スプライト移動に変えた時点ですでにゲーム性が変わってしまっています。そして、その帳尻を合わせる為に、ボスキャラの攻撃方法が変更されてしまっているのです。原作ではテクニックで倒せたコンスクラードやヨグレクス&オムルガンが、このゲームでは「運まかせ」になり果てています。

次に音楽です。何故原曲が収録されていないのか、よくわかりません（といっても、CDに直接原曲入れて流せば、ハードの性能には関係ないわけですから、著作権で駄目だったとしか考えられないのですが）。ただとりあえず、原曲が使えないのなら、せめてそれに近付けた曲を入れて欲しかったと思います。

昔の音楽は、音の機能の低いハードで奏でられているため、歴史的価値があると思います。そして、アレンジ曲というものは、その歴史的価値を失っている上、原曲に縛られているので、余程上手にアレンジしない限り、非常にかっこ悪い曲になり腐ってしまうのです。

このゲームの曲は、無理矢理長く延ばされていたり、原曲に無い締めを付けていたりと、（僕にとって）非常にかっこ悪いものでした。

続いてシナリオですが、これは原作と同じくサラも死にますし、何の問題もありません。しかし、何故オール平仮名・片仮名なのでしょうか。漢字を入れた方が読み易いに決まってますし、それで世界観が崩れるという事もありません。これこそ「懐古趣味」であり、なんか、「お前はこういうのを喜ぶんだろ」と言われているようで、正直ムカつきます（屋内のアニメ絵グラフィックも）。

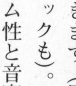
このゲームは、ゲーム性と音楽が原作と大きく異なっており、しかも短所はそのままの、期待外れの代物でした。これがサターンモードであれば、全然OKです。しかし、これはオリジナルモードです。過去の超名作を、ハードの進化に合わせて遊びやすく改良しつつ、完全に再現する…それこそが、本来あるべき姿ではなかったのでしょうか。

自分にとって唯一特別な作品を踏みにじられて、誰が黙っていられるか、と思います。もし「ファルコムクラシックス2」があるなら、今度こそ完璧なイース・オリジナルモードをお願いします。

（千葉県　鼻くそビリヤード）



神奈川県　山田綾子



デリケートな名作のリメイク

なんだか魂の叫びが聞こえたんで、載せてしまいました（笑）。大昔にやった傑作ゲームって、なんだか細胞に刷り込まれてません？　プレイ感覚に違和感があると、体が受け付けないというか。アレとかアレとか、苦い思い出もあるですよ。やっぱりこういう問

ファルコムクラシックス (RPG)　メーカー：日本ビクター／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年11月6日

題って、とにかくアンケートはがきを出すしかないんでしょうね。

ゲームの原点を想起させるダンジョンキーパー

ゲームの面白さの原点を考えると、その一つに「試行錯誤」の楽しさが挙げられるのではないだろうか。自分でいろいろ試し、失敗を繰り返しながらも、何かを見つけていく楽しさ。また、頭を使って相手の裏をかくといった「知恵比べ」の楽しさも挙げられると思う。

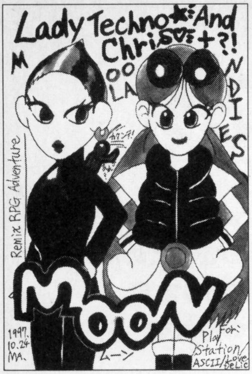
「ダンジョンキーパー」（以下、DK）はそういった「試行錯誤」、「知恵比べ」の楽しさが堪能できる。DKについて簡単に説明しておくと、内容は悪の立場となってダンジョンを築き上げ、配下のクリーチャーを率い、進入する勇者たちを倒すというリアルタイムのストラテジーゲーム。20＋αの面を制覇し、世界を悪一色に染めることが目標になる。ダンジョンを構成する部屋は、宝物庫やねぐらといったものから拷問室、洗脳室、等々があり、罠も豊富に用意されている。ダンジョンの設計は自由度がとても高く、独特の生活感が溢れているため、それだけでも楽しめる。

作るだけでも楽しいDKだが、敵と戦う以上、機能的で強力なダンジョンを築き上げなければならない。ダンジョンをどう掘っていくか、部屋はどこに配置するか、罠はどこに仕掛けるか、配下のクリーチャーにどの仕事を与えるか…すべて自分で考え、自分でノウハウを見つけていくことになる。また、敵がなかなか狡猾で、面によっては迅速な行動が要求されたり、慎重な行動が要求されたりと一筋縄ではいかない。まさに「試行錯誤」と「知恵比べ」の連続であり、それがDKの一番の魅力になっている。

そして、シンプルなゲームの作りも見逃せない。一見複雑そうなのだが、実はとても洗練されていて無駄がない。何かに煩わされるということはないといっていいだろう（むろん、敵には煩わされるが）。特筆すべきは、必要なアイコンや情報が画面左端に上手くまとめられていることである。画面の切り替えがないため、リアルタイムのゲームの流れがスムースに進行する。

私はDKにゲームの原点を感じた。もう少しいうと、DKは忘れかけていたゲームの楽しさを思い起こさせてくれた。「試行錯誤」、「知恵比べ」の楽しさと、それらに存分に没頭できる「シンプルなゲームの作り」が見事に融合している。DKは'90年代を代表する海外ゲームの名作になると思う。

（兵庫県　sige）



北海道　MANAMI



ゲームの原点を見直す視点の大切さ

「EVIL IS GOOD」が合い言葉の「ダンジョンキーパー」ですが、ブラックというフィーチャー以前のゲームの部分がしっかりしているからこそ世界観が際立つんですよね。アイディア倒れのゲームは数多いですが、システム部分の面白さあってこそのゲームで、設定だけ凝ってもただの狙いすぎだよな、としみじみ思います。

今回は本誌の特集に合わせてソフト批評および反論の小特集を組んでみました。多くの批評を寄せていただきましたが、ページ数がいつも通りのためにあまり載せられなくてすみません。次回もこのコーナーへの投稿を待ってます。文字数は1000文字程度。あまり長すぎると載せられないので、気を付けて下さいね。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区
湊2-4-1MGビル
(株)マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は3月5日です。

ダンジョンキーパー（RPG）　メーカー：EAV／機種：WIN95／価格：¥7,800／発売日：'97年7月11日

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
●ゲームソフトを、『商品』(企業力が評価を左右する)としてよりも、『作品』(制作者の優劣が評価を決める)としての立場をより重視する。
●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
●批評は感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

隔月刊 ゲーム批評

バックナンバー直販方法が変わりました！

■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名（フリガナ）、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は4つから選択できます。

A．ハガキにて注文
〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル3F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

B．ＦＡＸにて注文
03(3551)1208
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

C．パソコン通信にて注文
ＩＤ(NIFTY-Serve)　ＬＥＥ02342
題名「バックナンバー購入希望」

D．現金書留か切手で注文
本の代金を現金書留か切手代用でＡ宛まで
いずれかを選択し、お送りください。

■お支払い方法と料金

Ａ～Ｃの場合、お支払い方法は、代金引き換えとなります。

お届けの際、商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい（現金に限ります）。なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

Ｄの場合、送料は1冊250円、2～4冊350円、5～7冊450円、8～11冊550円、12～15冊600円、16冊以上700円となります。

※ただし、DIABLO ART GUIDE BOOKは2冊分、ゲーム批評総集編は3冊分の送料が1冊につき必要となります。

■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、2週間となっています。ただし、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。

●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。Ｄの場合、本の代金のみ返送いたします（送料は返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）

<Vol.3>'95 4月発行775円(税込)
■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95 7月発行775円(税込)
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95 9月発行775円(税込)
■特集1「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95 11月発行775円(税込)
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7>'96 1月発行775円(税込)
■特集1「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2「決着！?　サターン vs PS」

<Vol.8>'96 3月発行775円(税込)
■特集1「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか
■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9>'96 5月発行775円(税込)
■特集1「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード 体験する「恐怖」の可能性　ほか
■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

<Vol.10>'96 7月発行775円(税込)
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか
■特集2「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11>'96 9月発行775円(税込)
■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」
●N64　発売が意味するもの　ほか
■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12>'96 11月発行775円(税込)
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国　ほか
・クリエイター原体験　横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13>'97 1月発行775円(税込)
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?　ほか
・クリエイター原体験　亙重郎・告発！　美少女ゲーム業界

<Vol.14>'97 4月発行760円(本体)



■特集1
「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来　ほか
・クリエイター原体験　安田朗
・特別企画　「業界に広がる波紋」

<Vol.16>'97 9月発行780円(税込)



■特集1
「ギャルゲー、賛否両論!?」
●ギャルゲー氾濫の現状　ほか
・クリエイター原体験　齋藤晃
・特別企画　ゲーム制作者たちの現場!?

<Vol.17>'97 11月発行780円(税込)



■特集1
「格闘ゲーム、飽きねぇか？」
●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム　ほか
・クリエイター原体験　薗部博之
・特別企画　CESAって何だ？

<Vol.18>'98 1月発行780円(税込)



■特集1
「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」
●カッコいい人に聞く、カッコわるいコト　ほか
■特集２「大型筐体ゲームの今を見る！」
・特別特集 追悼、横井軍平氏「彼は任天堂そのものだったんです」

別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円(税込)
楳図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏のすべてがわかる特別本。

別巻 読者あっての本ですから '97 4月発行788円(税込)
ゲーム批評創刊号から第10号までに寄せられた読者の声をもとに作られている、一冊まるごと読者の本。特別付録、ゲーム批評特製うーちゃんシール付き。

別巻 DIABLO ART GUIDE BOOK 97 9月発行2100円(税込)
究極のハイパーネットワークゲーム、DIABLO。その魅力のすべてを伝えるゲーム批評編集部特別編集による徹底完全ガイドブック。

ゲーム批評1月号 プレゼント当選者発表！！

ゲーム批評1月号表紙テレフォンカード(30名)

北海道	後藤　一人
青森県	蛇口　春香
茨城県	河村　薫
埼玉県	栗田　裕正
	若松　朋久
千葉県	大矢　奈美
	相澤　正人
東京都	右馬埜由美子
	星野　剛秀
	佐藤　裕記
	貝森　治生
神奈川県	深谷　俊臣
	川瀬　哲
長野県	池上　昌之
愛知県	日高　彰
	副島　圭子
静岡県	松本　健一
	本山　圭一
京都府	河原　哲也
兵庫県	内山　和彦
	林田　弘平
大阪府	尾崎　晶人
	竹尾　真治
岡山県	光元　修策
広島県	神崎　真美
愛媛県	梶本　達範
福岡県	遠藤　彰
	是川麻紀子
佐賀県	山口　和弘
大分県	長谷部　宏

うーちゃんＴシャツ（5名）

埼玉県	利根川雄也
神奈川県	藤田　一
愛知県	菅原　昭憲
岡山県	松本　有生
沖縄県	照屋　建太

うーちゃんマウスパット（5名）

岩手県	菅原　和子
静岡県	鈴木奈美恵
大阪府	立石千登勢
	村井　良介
兵庫県	林田　弘平

なお、当選品の発送は2月20日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡ください。ただし、'98年3月末日をすぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください。（担当：田中）

隔月刊 ゲーム批評
3月号

EDITORS' ROOM

編集部から——

トピックスにも取り上げましたが、去年末に起きた「ポケモン事件」の報道は、一般マスコミのゲームに対する偏見を強く感じるものでした。特に、TBSのブロードキャスター（土曜10時〜）の福留氏他のコメントは、「所詮ゲーム、虫取りの方が数段健康的…」、「たまごっちは生きているがポケモンはリセットしてしまえば終わり」などといったもの。本質をはずした無知な発言に番組の質を考えさせられてしまいました。（斎藤）

ここ数年仕事と趣味を兼ねてカメラに凝っているのですが、最近中古カメラが見直されてきているようですね。個人的にもニコンF90の新品を買うより中古のF801を買う方がお得な気がします。ちなみに私はニコンFM-2とコンタックスT2（共に中古）を用途で使い分けています。レンズとシャッター速度と絞りで変わる、写真の「仕組みの面白さ」って、良いですね。（小野）

2年間近く愛用した（長すぎ？）スタンスミス。もう買い換えます。1月8日の大雪の日靴底の穴から水が浸みて凍えました、私。でもいろんな場面に立ち会った大事な仲間です。長い間ありがとう。楽しかったよね。（古庄）

ゲーム雑誌同士で小競り合いが起きてるようですが、当編集部では来るべき「ゲーム雑誌業界大抗争時代」に向け、殴り込み部隊（通称・八丁堀ワイルドバンチャーズ）を結成。日夜パイ投げの練習をしてます。ウソ。（松井）

年末「YU-NO」をクリアした後、時間を扱った小説を読み返しました。「時間旅行者は緑の海に漂う」「去年を待ちながら」「10月はたそがれの国」「失われた足跡」どれも大好きな本です。（日野）

先日「オラトリオ・タングラム」のロケテストに行きました。大好きなゲームの新作だけにその嬉しさは格別。うーはやくモリモリやりたいね。（山内）

アニメ「ゲゲゲの鬼太郎」を観ていたらびっくり、京極先生の小説のキャラクターが出ているではないか！　ああ、なんだかウレシイ。でも顔が芥川…。（田中）

復帰したら「大運動会」が観れなくて悲しい昨今、観るのは専ら「ワンダフル」。東幹久と愉快な仲間達な本編と「マサルさん」の温度差がファンキーかつキュート。（松平）



ゲーム批評Vol.19
第5巻 第2号通巻第26号
1998年3月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　斎藤亜弓
副編集長　小野憲史
編集部　古庄浩二
松井　真
日野勝彦
田中早人
山内智和
松平しの
アートディレクション　石井敏昭
デザイン　金子　健
田中しおり
古沢久美子
常松良三
販売営業　長谷川安次
Special Thanks　brahman
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208
禁無断転載
© MICRO DESIGN
Printed in Japan

次回
『隔月刊 ゲーム批評5月号』は
4月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

ゲーム批評 1998 3月号

一冊丸ごと、ソフト批評!!／検証、ポケモン事件の真相!?

Vol.19

平成10年3月1日発行第5巻第3号通巻第26号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

一日一善!!



『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

©MICRO DESIGN Printed In Japan

定価：780円 本体743円

雑誌 03679-3

T1103679030787

POST CARD



1 0 4 - □□

東京都中央区湊2−4−1 MGビル

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.19アンケート係行

キリトリセン

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　　　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
次回予告で気になる記事は何ですか？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買ってる　・書店で見て　・友人・知人に聞いて　・その他（　　　　　）

あなたがゲームを買う時に基準にするのはどんなところですか？　また、売れるゲームと売れないゲームの差はどこにあると思いますか？

昨年12月に起きた「ポケモン事件」（本誌4p参照）について感じたことがあればお書きください。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン